

VideoGame
SONIC SPINBALL
PRIMEIRAS IMAGENS DO NOVO MEGA
MARIO IS MISSING
AJUDE O LUIGI A SALVAR O MARIO
GAME SECRET
SEGREDOS EXCLUSIVOS PARA 11 GAMES
MEGA DRIVE
JUNGLE STRIKE
VENÇA A GUERRA CONTRA OS TRAFICANTES
CHEGOU!
STREET FIGHTER II'
TURBO
SUPER NES
É PORRADA PURA
MAIS VELOZ, MAIS DIFÍCIL
E VOCÊ É O CHEFE
MOURA
ANO 3 · Nº 29 · CR$ 185,00
SIGLA EDITORA
BATTLEMANIACS
88 VIDAS PARA OS SAPOS
BRIGAREM ATÉ O FINAL

NA GUERRA DOS GA
MUITO MAIS QUE

* Marcas Registradas de Terceiros

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.



LKC SÃO PAULO — TATUAPÉ — R. Apucarana, 1.209 — Tel.: (011) 296-6907 e 217-3424
LKC SÃO PAULO — MOÓCA — R. Oratório, 1.240 — Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO — BROOKLYN — R. Guararapes, 204 — Tel.: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS — SP — R. Barão de Mauá, 716 — Tel.: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES — SP — R. Otto Unger, 158 — Tel.: (011) 469-9125
LKC SÃO CAETANO DO SUL — SP — R. Amazonas, 898 — Tel.: (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ — SP — R. São Franscisco, 97 — Tel.: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO — RJ - R. Conde de Bonfim, 346 s.204 - Tel.: (021) 228-4040 e 567-1818
LKC CURITIBA I — PR — R. 24 de Maio, 765 — Tel.: (041) 225-5432
LKC CURUTIBA II — PR — R. Visconde de Guarapuava, 5.090 — Tel.: (041) 242-4726
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ — PR — R. Manuel Rodrigues Filho, 41 — Tel.: (0455) 22-2969
LKC POUSO ALEGRE — MG — P.A. Shopping — 4º Piso — Tel.: (035) 421-4198
LKC BRASÍLIA — DF — SQLN 210 — Bloco C — Loja 33/35 — Tel.: (061) 273-9083
LKC CAXIAS DO SUL — RS — R. Pinheiro Machado, 1.407 — Tel.: (054) 221-3456
LKC SALVADOR — BA — R. Bernardo M. Catharino, 171 — L. 5 — Tel.: (071) 235-5171
LKC FORTALEZA — CE — Av. Engº Santana Júnior, 2.828 — Tel.: (085) 234-6763 e 234-2545
LKC BELÉM — PA — Av. Gov. José Malcher, 1.167 — Tel.: (091) 222-4190 e 222-1414
LKC MANAUS — AM — Vila Shopping — Loja C/D — Tel.: (092) 611-3856

FR

GAMES É PRECISO
UE CARTUCHOS.

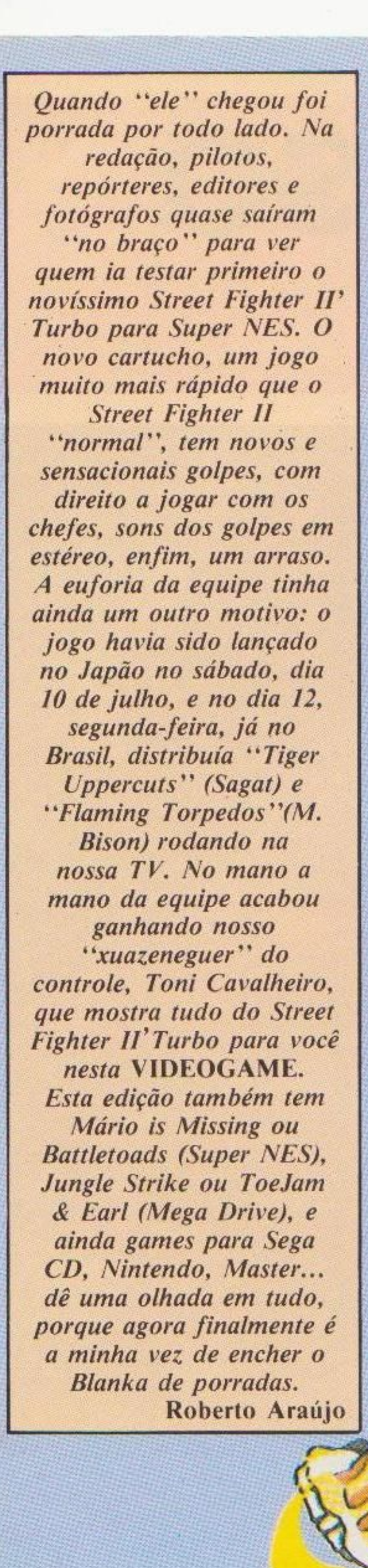
FRANCHISING ★ LOCAÇÃO ★ VENDAS

- PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS
- REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
- O MELHOR PREÇO DO MERCADO

726
969
33
3
-5171
-2545
1414



FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1.233 — V. Maria Baixa — CEP 02166 — Tel.: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 — São Paulo — SP



Quando "ele" chegou foi porrada por todo lado. Na redação, pilotos, repórteres, editores e fotógrafos quase saíram "no braço" para ver quem ia testar primeiro o novíssimo Street Fighter II' Turbo para Super NES. O novo cartucho, um jogo muito mais rápido que o Street Fighter II "normal", tem novos e sensacionais golpes, com direito a jogar com os chefes, sons dos golpes em estéreo, enfim, um arraso. A euforia da equipe tinha ainda um outro motivo: o jogo havia sido lançado no Japão no sábado, dia 10 de julho, e no dia 12, segunda-feira, já no Brasil, distribuía "Tiger Uppercuts" (Sagat) e "Flaming Torpedos"(M. Bison) rodando na nossa TV. No mano a mano da equipe acabou ganhando nosso "xuazeneguer" do controle, Toni Cavalheiro, que mostra tudo do Street Fighter II' Turbo para você nesta **VIDEOGAME**. *Esta edição também tem Mário is Missing ou Battletoads (Super NES), Jungle Strike ou ToeJam & Earl (Mega Drive), e ainda games para Sega CD, Nintendo, Master... dê uma olhada em tudo, porque agora finalmente é a minha vez de encher o Blanka de porradas.*

Roberto Araújo

INDEX

SUPER NINTENDO

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

NINTENDO

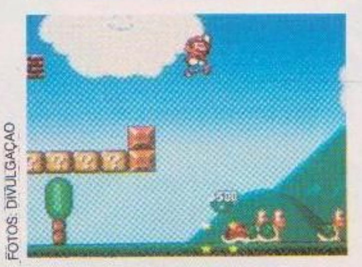
SEGA CD

CAPA: CRIAÇÃO - PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÕES: LUIS MOURA E DIVULGAÇÃO



Três Lançamentos De Arrasar Para Super Nintendo

Super Mario All-Stars



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Mario está de volta. Depois de vender milhões de cópias para o Nintendo 8 bits, os mesmos games voltam para Super Nintendo, só que agora com gráficos e som adaptados para 16 Mega de memória e estão de arrasar. Super Mario All-Stars traz quatro games: Super Mario Bros. 1, Super Mario Bros. 2 americano, o ainda pouco conhecido Super Mario: The Lost Levels (lançado somente no Japão, onde vendeu quase 3 milhões de unidades) e ainda Super Mario Bros. 3.

O novo game deve ser lançado em agosto deste ano, nos Estados Unidos, com o preço sugerido de US$ 59,95.

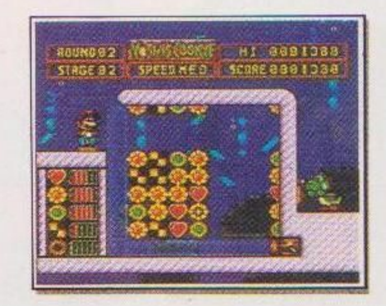
TMNT: Tournament Fighter

As Tartarugas Ninja resolveram mudar de estilo. Agora Leonardo, Donatello, Michelangelo e Rafael vão lutar nos mesmos moldes de Street Fighter 2: no mano a mano. Você pode escolher qualquer uma das tartarugas para lutar ou ainda um dos mestres, como Bebop, Rocksteady ou Destruidor. Além disso, uma tartaruga pode lutar contra ela mesma. Por exemplo, Leonardo vs. Leonardo.

TMNT - Tournament Fighter está com uma grande variedade de golpes e seus gráficos foram especialmente elaborados para ficarem semelhantes aos do desenho animado da TV. O game está previsto para ser lançado até o final do ano.

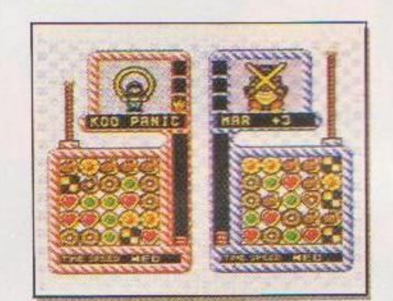


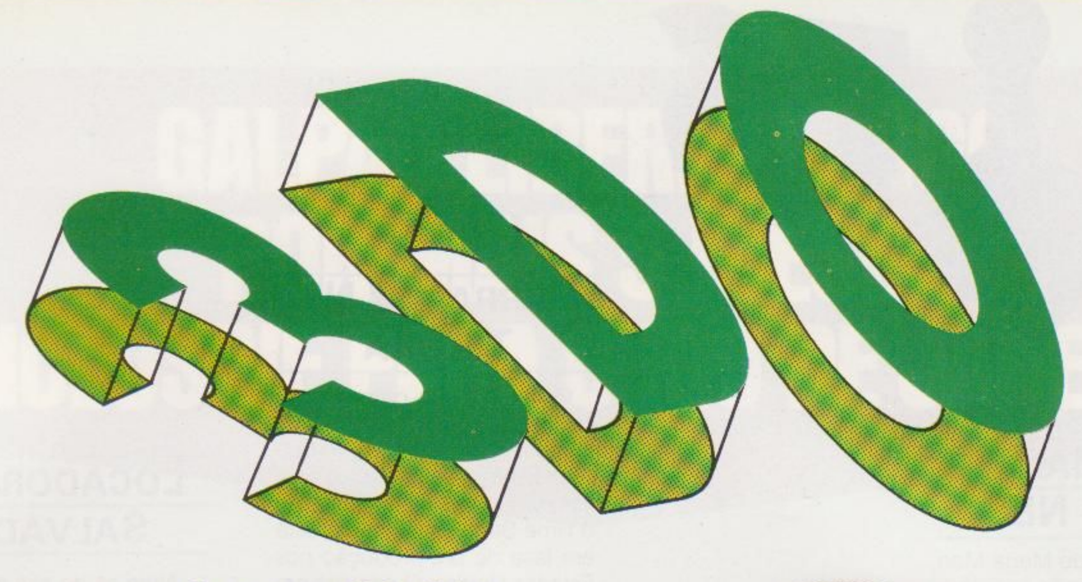
Yoshi's Cookie



Mais um game da linha Tetris acaba de ser lançado para o Super Nintendo. Desta vez o personagem principal é Yoshi, que tem de arrumar os cookies que Mario prepara. Cada vez que Yoshi conseguir alinhar os cookies na horizontal ou vertical, eles desaparecem.

O cenário de fundo de Yoshi's Cookie ficou superlegal com as cenas retiradas do cartucho Super Mario World. Já o som ficou devendo: como se trata de um game de estratégia, portanto longo, a música se torna cansativa após alguns minutos de jogo.





O novo console tem 32 bits e roda jogos e educativos em CD



Shockwave: simulador de vôo da Electronic Arts.

O console da Panasonic, o primeiro com o sistema 3DO.

Prepare-se! Está chegando um novo conceito em videogame e CD-Interativo. A **3DO Company**, dos Estados Unidos, é a responsável pelo desenvolvimento do sistema que só utiliza jogos e programas em CD e que será licenciado para quem se interessar em produzir. A Panasonic já se interessou, e apresentou, na Summer Consumer Eletronic Shows de Chicago (EUA), o primeiro console. Seu lançamento será em outubro e deverá custar entre US$ 700 e US$ 800.

Trata-se de um aparelho de alta qualidade de vídeo (padrão VHS) e alta qualidade de som (padrão CD) que dispõe de uma série de recursos antes inimagináveis para os dias atuais. Destacam-se: processador de animação gráfica com performance 50 vezes maior do que os videogames e computadores atuais, a nova geração 32-bit RISC CPU (o chip processador do sistema interativo 3DO), CD-ROM com dupla velocidade para acessos e transferências de dados mais rápidos, mais de 16 milhões de cores e processamento de 50 milhões de pixels (pontos na tela) por segundo, só para citar algumas. Para se ter uma idéia, um videogame de 16 bits processa 256 cores e 1 milhão de pixels por segundo.

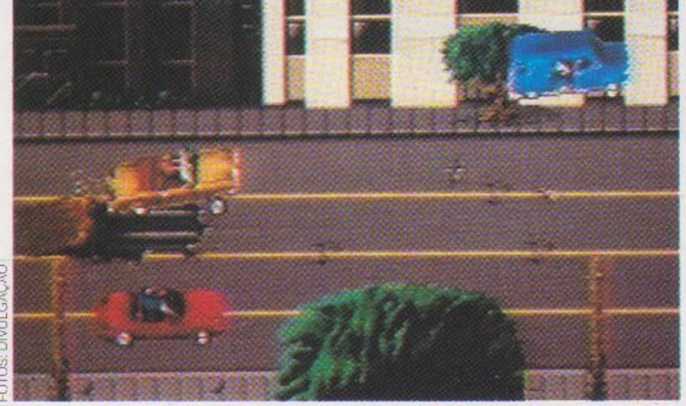
O 3DO é ainda compatível com CD's de música e de fotos (CD + G) e suas aplicações em multimídia vão desde livros de estórias infantis, até jogos de videogame altamente realistas, passando por CD's educacionais, CD's que simulam um editor de vídeos caseiros, simuladores esportivos e outros.

Conforme Trip Hawkins, presidente da empresa, "a 3DO desenvolveu o aparelho e sua tecnologia e implantou no mercado suas (i)limitações, para então as companhias de hardware e software desenvolverem seus programas". Até junho deste ano a 3DO já havia licenciado quase 300 softwarehouses para isso. Depois do equipamento da Panasonic, a AT&T lança o seu modelo com mais um recurso que atesta a infinidade de possibilidades do sistema 3DO: um modem, que permite que dois jogadores, em locais diferentes, joguem através da linha telefônica.

Para entusiasmar mais ainda, Trip Hawkins avisa: "isso é só o começo". No futuro, a 3DO poderá acumular também as funções de TV a cabo, computador pessoal, laboratório educacional (instalado em salas de aula) e muito mais.

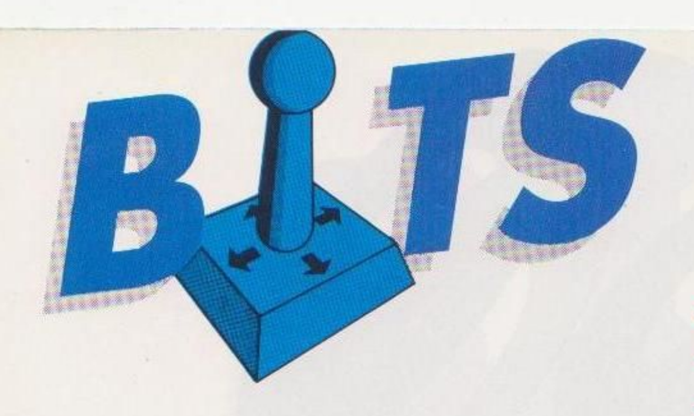
Com tudo isso, o limite de recursos e qualidade nos próximos games fica restrito agora apenas a criatividade de seus programadores. A ferramenta ideal para o surgimento de games cada vez mais rápidos, realistas e inteligentes já existe. Só nos resta aguardar para delirar.

Mário Batista Câmara Filho
Especial para VIDEOGAME



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Last Action Hero (Sony): Schwazenegger no 3DO.



Mega Man No Super NES

Se você é fã de Mega Man, prepare seu coração por que aí vem mais três aventuras do herói: para Super Nintendo, para Nintendo de 8 bits e ainda para os consoles de Game Boy. Mega Man X (Super Nintendo) é o mais aguardado dos três lançamentos. Neste game, o herói conta com novas armas mecânicas e tem de juntar os pedaços de uma armadura. A previsão de lançamento é para Dezembro deste ano.

Mega Man 6 é o título da aventura para Nintendo. O game segue a mesma linha de seus antecessores, mas promete ser ainda mais difícil. O cartucho está sendo aguardado para o período de outubro a dezembro. Já o cartucho Mega Man IV, para Game Boy, é uma mistura das aventuras 5 e 6 do Nintendo e deve sair entre novembro e dezembro.



Porradas Na Telona

O mundo dos games ficou pequeno demais para os lutadores de Street Fighter II, que já ensaiam seus primeiros passos rumo ao cinema. É isso aí: o filme Street Fighter II já está em fase de pré-produção nos Estados Unidos. O primeiro game a se tornar filme foi Super Mario Bros. que estreou em maio nas terras do Tio Sam.

Locadora Em Salvador

Nem só de axé music, vatapá e Carnaval vivem os baianos. Acaba de ser inaugurada em Salvador a primeira franquia da LKC. A loja conta com um acervo especializado no sistema Nintendo. E para comemorar a inauguração, a LKC está ralizando uma promoção que vai premiar o ganhador com um Super Nintendo. Para participar é só ir até a loja e preencher um cupom com seus dados pessoais e esperar o sorteio, que acontece em setembro. Os sócios terão direito a cupons adicionais a cada locação de cartuchos. O endereço da LKC de Salvador é rua Bernardo Martins Catarino, 171, loja 5, Barra Avenida (tel: 071-235-5171).



O novo controle é ideal para jogos de luta e custa, nos EUA, US$ 30,00.

Novo Controle Para Mega Tem 6 Botões

Com a tão sonhada chegada de Street Fighter II Champion Edition e Mortal Kombat para os consoles Mega Drive, a Sega viu-se obrigada a mudar seus controles de 3 para 6 botões. Afinal, se a evolução de seus games e consoles tem acontecido com freqüência, o mesmo não se podia dizer dos controles. A mudança na verdade não chegou a ser radical, mas já é um começo: agora, além dos botões A, B e C, os controles têm externamente também os botões X, Y e Z, que nada mais são que botões que reproduzem, internamente, combinações dos três primeiros. Essas combinações inicialmente serão mais úteis nos games de lutas como Street Fighter II e Mortal Kombat, nos quais seria nos quais seria quase impratícavel jogar sem eles, mas também poderão ser usadas em outros games antigos.

Na prática, isso significa que quando você apertar o botão Z, por exemplo, aplicará o mesmo golpe que conseguiria apertando A e C simultaneamente. Mas, logicamente, com muito mais rapidez e precisão e, de quebra, ainda podendo complementar o golpe com o A ou com o C sozinhos e assim por diante. E, se a solução ainda não é a ideal, pelo menos melhora o desempenho nos jogos com comandos mais complexos. E o principal: a um custo baixo. Afinal, o novo controle foi lançado nos Estados Unidos a aproximadamente US$ 30.

GALPÃO LIBERA O JOGO POR MAIS 5 MESES (INCLUSIVE PARA O RIO DE JANEIRO).

A promoção "Tec Toy de Graça para os Fregueses do Galpão" fez tanto sucesso que nós resolvemos dar uma esticadinha pra comemorar: até 31/12 você compra Tec Toy no Galpão pelo melhor preço e continua recebendo cupons para trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive. Vai ser sucesso do Oiapoque ao Chuí. E do Leme ao Pontal.

FOX

SÓ PARA LOCADORAS

VENHA CONHECER OS PC GAMES DA TEC TOY

DISTRIBUIDOR OFICIAL









ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

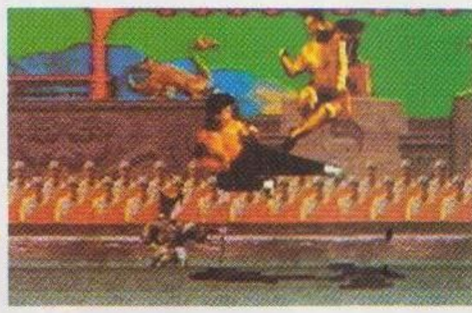
TEL.: (011) 826-0022 - FAX: (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS: Campinas (SP) - Amepege - Tel.: (0192) 32-6501 - (0192) 33-6488 • **Brasília (DF)** - C.V.A. c/Valquer Tel.: (061) 351-0292 - Fax: (061) 351-8382 • **Porto Alegre (RS)** - Claudio - Tel.: (051) 249-8184 • **Rio de Janeiro (RJ)** - A.M. Vídeo c/ Arthur Tel/Fax (021) 590-7043 • **Recife (PE)** - Lumarbes c/ Marta - Tel.: (081) 432-2507 • **Fortaleza (CE)** - Fort Filmes c/Elves Tel/Fax (085) 244-3612 • **Natal (RN)** - Cristiane Grandi - Tel.: (084) 211-3765 - Fax: (084) 221-1466





Mortal Kombat Em Todos Os Consoles



As versões para SNES (esq.) e Mega (abaixo): menos violentas que no arcade.

Os dias de tormento já estão chegando ao fim. Isso mesmo. Os gamemaníacos que são loucos pelo sensacional **arcade** Mortal Kombat já podem ir preparando a almofada porque em breve não será necessário sair de casa para entrar nesta luta. A Acclaim promete lançar, agora em setembro de 93, as versões deste game para os consoles Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy e Game Gear. O dia do lançamento, 13, já está sendo chamado pela ansiosa galera americana de "Mortal Monday" (Segunda-Feira Mortal).

Como será o game

A versão do game Mortal Kombat para os consoles caseiros terá personagens digitalizados, como nos arcades — claro, respeitadas as limitações de definição de cada console. Atores interpretaram todos os movimentos dos personagens, que imediatamente foram passados para o vídeo e adaptados para o game. Não será possível escolher lutar com os chefes, pelo menos por enquanto.

Os personagens são exatamente os mesmos do flipper: Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Sonya Blade, Raiden, Sub-Zero e Scorpion. Mas as cenas de



violência ainda são uma incógnita. A Acclaim está até pedindo para que os jogadores enviem cartas dando sugestões a respeito do assunto. Se você quiser dar a sua opinião, escreva para Mortal Kombat Violence, Acclaim Entertainment Inc., 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, New York 11771.

A Acclaim também acaba de criar um jornalzinho para satisfazer a curiosidade dos fãs de Mortal Kombat. O "The Pit" traz informações técnicas e curiosidades sobre o game. Para conseguir um exemplar, basta enviar uma carta para a produtora, informando-a sobre qual o sistema que você possui. Anote aí o endereço: The Pit, P.O.Box 9005, Oyster Bay, New York, 11771. Não esqueça de escrever seu nome, endereço e idade.

Conheça Os 50 Vencedores Da Superpromoção LKC

Alessandro Silva Militão, de Suzano (SP), é o grande vencedor da Superpromoção LKC. Com o slogam "Seu jogo dá sempre pau? Venha na LKC e compre Nintendo original!", Alessandro ganhou um Super Nintendo completo, após ter acertado as três letras que formam o nome do maior distribuidor Nintendo do Brasil (LKC) e ter seu slogam escolhido como o melhor pelo juri da promoção. Henrique Junho Vicente, de São Gonçalo Sapucaí (MG), é o segundo colocado com a frase "Antes da LKC a Terra não era redonda, era chata". Ele leva para casa um Super NES Baby. E Igor Rismo Coelho, de Caratinga (MG) ganhou 1 joystick Capcom com o slogam "LKC - pequena sigla, grande empresa".

Obedecendo o regulamento da Superpromoção, publicado na edição 24 de **VIDEOGAME**, estes são os **ganhadores de 1 cartucho para Super NES** com títulos, a critério da LKC: 4) Rodrigo Gonçalves Pereira, Porto Alegre (RS); 5) Pedro Aleixo da Silva Neto, Jaboatão (PE); 6) Sandro Alvarenga Rizo, Guarapuava (PR); 7) Sandro Silva Viana, Rio de Janeiro (RJ); 8) Jeferson Cadete Dias, Rio de Janeiro (RJ); 9) Carlos Alberto E. Junior, Santo André (SP); 10) Rogério Pereira da Silva, Rio de Janeiro (RJ).

Ganhadores de camisetas da LKC: 11) Weda Freitas Oliveira, Imperatriz (MA); 12) Eduardo Amaral Pinheiro, Porto Alegre (RS); 13) Cláudio Tiezo Takano, São Paulo (SP); 14) Rafael Silas da Silva, Atibaia (SP); 15) Daniel dos Santos Pimentel, Belém (PA); 16) Alexandre Luiz Mendes Demetrio, Belo Horizonte (MG); 17) Paulo Henrique Campos da Mata, Belo Horizonte (MG); 18) Marcelo Xavier do Nascimento, Brasília (DF); 19) Marcos Fabiano Marques dos Santos, Curitiba (PR); 20) Paulo Roberto Spíndola, Porto Ferreira (SP); 21) Helena Cristina da Silva, Niterói (RJ); 22) Haroldo Barreto, Salvador (BA); 23) Fernando Takeshi Gondo, São Paulo (SP); 24) Marcelo Silva Maia, São Paulo (SP); 25) Rafael Campos Rosa, São Paulo (SP); 26) André Luiz F. de Assis, Campinas (SP); 27) Diogo dos Santos Silva, Rio de Janeiro (RJ); 28) Camila Pires Fontes, Salvador (BA); 29) David Sousa Ferreira, São Paulo (SP); 30) Marcio Roberto Ferreira, São Paulo (SP).

Ganhadores de bonés da LKC: 31) Elderson José Florêncio, São Paulo (SP); 32) Elton Di Sessa, São Bernardo do Campo (SP); 33) Dilton Antônio da Silva Filho, Salvador (BA); 34) Samuel Krebs Oliveira, São Bernardo (SP); 35) Rodrigo Cesar Gomes, Belo Horizonte (MG); 36) Fabio Maciel, São Paulo (SP); 37) Marcelo Gama de Oliveira Rosa, Curitiba (PR); 38) Guilherme Aparecido Pereira, São Paulo (SP); 39) Gustavo Cortinhas de Padua, Rio de Janeiro (RJ); 40) Fabio Cursino de Moura, São Paulo (SP); 41) Leonardo Junho Toledo, São Gonçalo Sapucaí (MG); 42) Hugo Cesar Pereira Faria, Pouso Alegre (MG); 43) Jorge Raimundo Spinhoza, Canoas (RS); 44) Fabiano de Jesus Souza, São Paulo (SP); 45) Guilherme José Millas Fracaro, Santos (SP); 46) Ricardo Cavalcanti Pedrosa Junior, Rio de Janeiro (RJ); 47) Roberto Silva Nogueira, Rio de Janeiro, (RJ); 48) João Roberto Catelan, Osasco (SP); 49) Afonso Antônio Bolzani, Colatina (ES); 50) Adelson Medeiros Miguel, Alta Floresta (MT).

Os prêmios serão enviados pelos promotores para a casa dos vencedores pelos Correio.

PROMOÇÃO SUPER FERAS



CONCORRA A DOIS SUPER CONSOLES

Para participar basta preencher o cupom, responder a pergunta e colocar no envelope "Promoção NEO GEO/VIDEOGAME". Envie para a Rua Alice de Castro, 60 - Vila Mariana São Paulo - SP - CEP 04015-903 e torça muito.

PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ: 30/08/93.

Nome:

End.:

Cidade: Est.: CEP:

Qual o videogame que pode processar jogos com mais de 100 Mega Bits?

Cartuchos que você mais gosta:

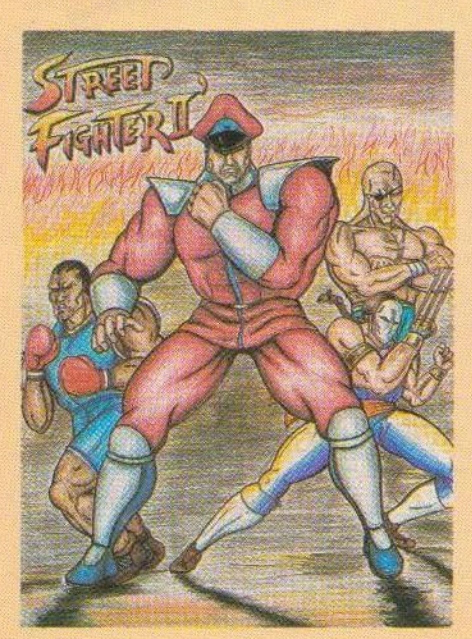


Homenagem

Alô galera da **VIDEOGAME**. Estou enviando este desenho para vocês e gostaria muito que ele fosse publicado na revista, em homenagem aos editores, pois ela está demais.

Robson Nascimento Cruz
Salvador, BA

Chocante o seu desenho, Robson. Todo o pessoal da redação agradece a homenagem.



Explicações

Esta é a sétima vez que estou escrevendo para a revista **VIDEOGAME** e já estou perdendo a confiança. Algumas edições atrás, mandei várias cartas com dicas do game Mario World para Super Nintendo, que deveriam aparecer na seção Game Secret. As dicas, por acaso, apareceram em uma matéria especial sobre este jogo. Mandei cartas pedindo explicações e vocês nem se tocaram. Vou ser direto: acho que vocês só respondem cartas de assinantes da revista e, acredito ainda, que vocês jogam fora grande parte das cartas que recebem, sem ao menos ler.

Jorge Antônio X. Pinet
Rio de Janeiro, RJ

VIDEOGAME **entende que a opinião de cada leitor é muito importante. Só que para publicar todas as cartas a revista só teria mesmo a seção de cartas, o que não seria bom. Uma prova de que não jogamos as cartas fora: sua penúltima carta foi postada no dia 7 de junho de 1993, e foi escrita com letra de forma enquanto a atual foi com letra corrida. Certo?** VIDEOGAME **não faz distinção entre assinantes ou quem compra a revista em banca. Ambos são igualmente importantes. Sua dica sobre o Mario World foi tão boa que em vez de usá-la na seção Game Secret preferimos agrupá-la a outras na reportagem que fazíamos na época. Fica aqui, portanto, o seu crédito. Vamos também ser diretos: manter a confiança dos leitores é nossa principal preocupação e quando notamos algum erro corrigimos imediatamente e pedimos desculpas.**

Neo Geo

Sempre confiei em **VIDEOGAME**, mas parece que agora vocês pisaram na bola. Vocês publicaram que o console Neo Geo Ouro é idêntico ao Neo Geo Prata, e que a diferença está apenas no conteúdo da embalagem (o ouro vem acompanhado de mais um controle e um cartucho). Li numa outra revista que o Neo Geo Ouro, além disso, é um pouco mais rápido. Que mancada, hein?

Alberto C. Mello
Campinas, SP

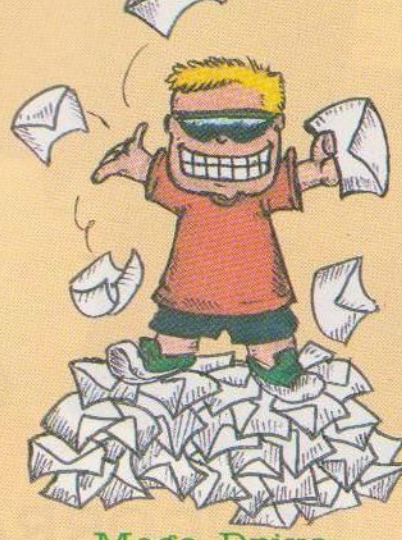
Que mancada nada, Alberto. Mais uma vez, VIDEOGAME **está com a razão. Segundo informações da própria SNK, fabricante do Neo Geo, a única diferença mesmo é o conteúdo da embalagem. Os consoles que vêm nestas embalagens são idênticos, sendo que na embalagem da série Ouro são acrescentados mais um controle e um cartucho. Caso você mesmo queira tirar a prova, aqui vai o endereço da SNK, nos Estados Unidos: 20603 Earl St., Torrance, CA 90503, fone (310) 371-8555.**

Sonic

Aí galera meneira da **VIDEOGAME**. Na edição 27 vocês publicaram que vai ser lançado o Sonic 3. Quero saber em que mês ou ano. Gostaria de saber ainda qual é o maior número de megabits que um game de Master System pode ter?

Ricardo Brino
Curitiba, PR

A terceira aventura do porco-espinho da Sega chama-se Sonic Spinball e vai ser lançada para Mega Drive em novembro. Uma das novidades deste game é que Sonic se transforma numa bola de pinball (fliperama). Os proprietários do portátil Game Gear também já podem ir se preparando porque o game Sonic Chaos vem aí. Quanto ao limite de memória dos cartuchos de Master, o maior já programado tem 4 Megabits, como por exemplo, Sonic The Hedgehog 2 e Phantasy Star. Pelo menos em teoria, é possível que um jogo com mais memória seja programado para Master, mas até agora não pintou nenhum. OK?

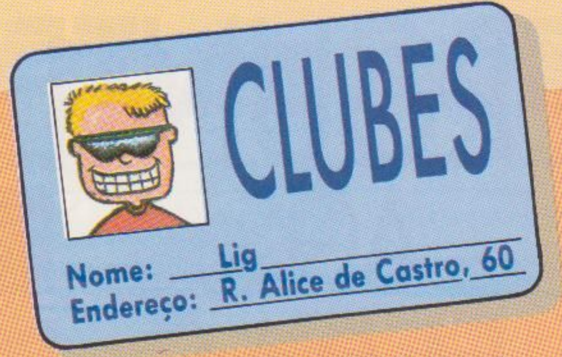


Mega Drive

Oi gente. Em primeiro lugar quero parabenizar vocês pela grande revista. Agora, por favor, me respondam: é possível colocar adaptador no Mega Drive para jogos de Master System. Se for possível, o jogo do Master fica com 8 ou 16 bits? E, é possível colocar adaptador para CDs no Mega Drive nacional?

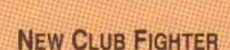
André Ricardo B. Ferraz
Itanhomi, MG

É possível colocar adaptador para jogos de Master System no Mega Drive, André Ricardo. A Própria Tec Toy comercializa esse adaptador. Só que os jogos de Master continuarão com 8 bits. Quanto à ligação de um CD-ROM, o Mega Drive nacional é perfeitamente compatível com o Sega CD americano, e não precisa de nenhuma adaptação ou adaptador.



The Best Club

Aí galera, a preocupação sobre games Nintendo está por acabar. Artur e Adolfo montaram um clube que entende a cabeça do videomaníaco. Falamos sobre NES e SNES e lhes oferecemos um jornal mensal, carteirinha de sócio, sorteio de prêmios e ainda uma sede, o clã The Best Club, com TV e um console para os sócios. Maiores informações: Rua Presidente Vargas, 232, apto. 303, Centro, CEP 25802-200, ou ligue para (0242) 52-3544 (horário comercial), Três Rios, RJ.



New Club Fighter

Foi criado especialmente para a máquina Street Fighter. A finalidade do clube é ensinar golpes especiais a cada interessado; porém ele tem que nos mandar um golpe especial de seu conhecimento, em qualquer também **Street**. Rua Salgueiro do Campo, 7, Jardim Ibirapuera, CEP 05814, São Paulo, SP.

Experts Of Mega Drive

Um verdadeiro expert em Mega Drive tem que ficar sócio desse clube. Para isso mande 2 fotos 3x4 e a taxa de inscrição de Cr$ 15 mil para rua Francisco Antunes, 235, V. Augusta, CEP 07040-010, Guarulhos, SP.

Clubinho Street Mega

Entre nesta você que é megamaníaco. Terá carteirinha de sócio, jornalzinho mensal e promoções. Para participar mande envelope selado e a taxa de Cr$ 1 mil para rua Farmacêutico José Ignacio da Glória, 124, CEP 11380, São Vicente, SP.

The Avengers Clube

Nós somos especializados nos sistemas SEGA e Nintendo. Cobramos uma taxa mensal de Cr$ 10 mil e temos camisetas do clube para vender. Escreva para rua Casemiro de Abreu, 326, Itapema, CEP 08900-000, Guararema, SP, mandando Cr$ 5 mil para taxa de inscrição.

Piratas do Game Boy

Um clube especializado em Game Boy, já em atividade, com um jornal mensal, que publicará lançamentos de cartuchos, acessórios, recordes e dicas. Para receber o jornal mande uma taxa mensal de Cr$ 7,5 mil. Temos também HOT-LINE exclusiva para sócios. Para se associar mande 2 fotos 3x4 para Pça. Fernandes Pacheco, 23, CEP 11060-410, Santos, SP.

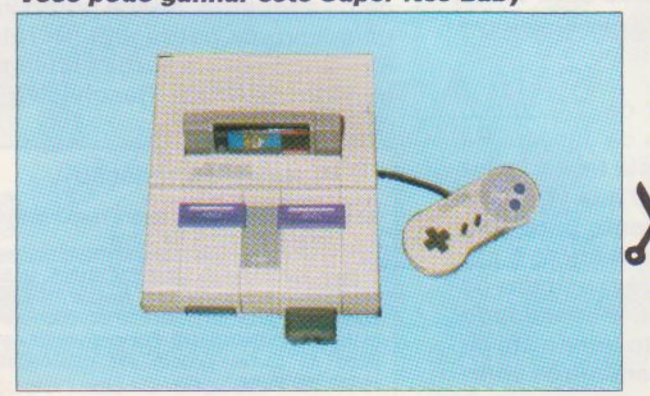
PROMOÇÃO



VideoGame

Veja como é fácil ganhar um Super Nes Baby. É só responder a pergunta abaixo e enviar para a Sigla Editora - R. Alice de Castro, 60 - Vila Mariana São Paulo - CEP 04015-903, colocando no envelope: "Promoção Striker Games".

Você pode ganhar este Super Nes Baby



Nome: ______________________

End ______________________

Cidade: ______________ **Est.:** ______

Telefone: ______________________

Qual a Loja que está abrindo sistema de Franchising?

____

promoção válida até: 30/09/93

Veja resposta em nosso anúncio na página 13

PERGUNTE AOS FERAS

ROLLING THUNDER 2 (Mega Drive)

Oi, galera da **VIDEOGAME**! Eu queria saber os passwords do Round 7 em diante deste game.

Luciano Freitas do Nascimento
Duque de Caxias, RJ

Olá, Luciano! Olha, você não disse se quer da Parte 1 ou da Parte 2 do game. Então vamos lhe dar as duas, ok? Anote aí:
Parte 1:
Round 7: A Private Isotope Desired The Target
Round 8: A Natural Rainbow Elected The Future
Round 9: A Magical Machine Mufled The Killer
Round 10: A Digital Nucleus Punched The Devile
Round 11: A Private Thunder Created The Powder
Parte 2:
Round 7: A Logical Thunder Smashed The Genius
Round 8: A Rolling Machine Desired The Future
Round 9: A Slender Nucleus Blasted The Target
Round 10: A Curious Isotope Created The Killer
Round 11: A Natural Program Desired The Neuron

TARTARUGAS NINJA II (Nintendo)

Olá! Gostaria de saber como derrotar o Destruidor no Tecnódromo. Ele vem dividido em dois e cada vez que derrotamos um o outro ressuscita e me lança um raio que me torna uma tartaruga indefesa. Como faço para destruí-lo?

Flávio Vitor S. de Souza
Ceilândia, DF

Se detonar um já não é fácil, quanto mais dois, né Flávio? Faça assim: detone porradas neles até que um deles deixe cair a máscara. Este que você desmascarou é o falso e não é necessário detoná-lo. Fique apenas desviando de seus raios enquanto distribui porradas no Destruidor verdadeiro. Pronto! A tática é essa, a missão é sua...

THE IMMORTAL (Mega Drive)

Visto que já possuo as três esmeraldas, já conversei com o líder dos Goblins e já encontrei a sala com 3 triângulos desenhados no chão, como faço para passar da Fase 2?

Alfredo Ferreira Lopes
Mogi Mirim, SP

Simples Alfredo. Encaixe cada uma das esmeraldas nas pontas dos triângulos na seguinte seqüência: esquerda, direita e centro!

FATAL FURY (Super Nintendo)

Quando Richard Myer se pendura no teto, o que devo fazer?

Luiz Fernando Lourenço Duarte
Rio de Janeiro, RJ

É bico Luiz! Quando ele se pendurar é só acertar uma voadora nele. Aí ele leva a pior e vira alvo fácil pra você. Mas cuidado! Fique longe dos pés dele quando der a voadora, ok?

LAND OF ILLUSION (Master System)

Apesar de ter 31 anos sou viciada em videogame e gostaria de saber como escalar o pé de feijão para alcançar o castelo nas nuvens deste game.

Mônica Wagner de C. Loureiro
Rio de Janeiro, RJ

Olha, Mônica, esta fase exigirá muita habilidade. O que você pode fazer é usar o vento para conseguir subir. Outro recurso é pular sobre os inimigos, usando-os como uma escada. Mas cuidado para não ficar muito tempo em cima deles, ou perderá muita energia, ok?

GREENDOG (Mega Drive)

Eu queria saber alguma dica para esse game.

Maurício C. Maluf
Potirendaba, SP

Note, Maurício, que algumas vezes seu caminho estará bloqueado por paredes de pedra protegidas por estátuas monstruosas. Jogue seu fresbee **(disco) dentro da boca da estátua e o caminho se abrirá. Outra boa dica é para arrasar o totem giratório: usando o** fresbee **novamente, procure acertar a cabeça da estátua que atira bolas de fogo contra você. Na seqüência detone socos na cabeça e repita toda a operacão com as outras, uma a uma. É isso! Com essas dicas você já pode ir mais longe e descobrir novas manhas deste surfista maluquíssimo!**

PHANTASY STAR (Master System)

Após derrotar Lassic vou direto ao governador de MOTAVIA e caio em várias armadilhas dentro de um labirinto trancado por magias. Consigo abrir todas as portas mas chego em outro labirinto que consigo sair usando a flauta. Daí em diante não sei o que fazer. Ajudem-me!

Marcelo Ferreira Molina
Queimados, RJ

É simples Marcelo. Após cair na terceira armadilha que você já conhece, vá para a direita três vezes. Na terceira vez dê três passos e fique de frente para a parede da esquerda. Nesse ponto você acha uma passagem secreta. Seguindo por ela surgirá o último inimigo, Darkfalz. Resolvido?

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Alexandre Barros da Silva.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.



STORE GAME





Brevemente na sua cidade

Veja como é fácil abrir uma loja **STRIKER GAMES** na sua cidade, pelo sistema Franchising mais econômico do país e pegue a sua fatia desse divertido e rentável mercado:
É só ligar p/ **(011) 864-1044**

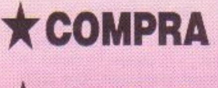
SUPER NES

BABY.................................... US$ 155
STREET FIGHTER (+2 CONTR.).... US$ 200
MORTAL KOMBAT(+2 CONTR.). US$ 230

CARTUCHOS PARA SUPERNES E SUPER FAMICOM

20 US$	30 US$	40 US$	CONSULTAR
DOUBLE DRAGON	AMAZING TENIS	ASTERIX	ALIEN 3
HARLEY'S HUMONGOUS	BATMAN RETURN	AXELAY	BUBSY
HOME ALONE II	DESERT STRIKE	BATTLETO ADS	F-1 GRAND PRIX
JAMES BOND JR.	FATAL FURY	BULL vs BLAZER	FINAL FIGHT 2
POWER ATHLETE	FINAL FIGHT I	CALIFORNIA GAME	MORTAL KOMBAT
ROBOCOP III	HOOK	F-1 HERO	NIGEL MANSEL
SONIC BLAST MAN	NHLPA HOCKEY	FINAL FIGHT GUY	STAR FOX
SPIDERMAN X-MEN	SUPER MARIO WORLD	OUT OF THIS WORLD	STREET FIGHTER C. EDITON
SUPER STAR WARS	SUPER SOCCER	STREET FIGHTER 2 1/2	SUPER VALIS IV
THE SIMPSON	SUPER SOCCER CHAMP	TAZMANIA	SUPER MARIO KART
TINYTOON	STREET FIGHTER II	TETRIS	2 EM 1 (BATM+F.FIGHT GUY)
TOM & JERRY	TOP GEAR	VOLLEY II	4 EM 1 (MARIO+TOP GEAR)

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX
Rua Clélia, 1.357 - Lapa - São Paulo - SP - CEP: 05042-000
Fones: (011) 864-1044 - 875-7457

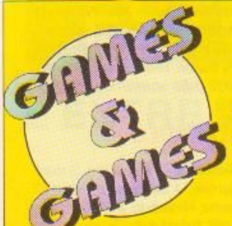


★ **COMPRA**
★ **VENDA**
★ **TROCA**





TUDO EM VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS
Preços especiais para atacado
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ENVIAMOS VIA SEDEX
R. Greenfeld, 259 - Ipiranga
TELEFONE/FAX: (011) 272-4143



CONSERTOS
COMPRA E VENDA
TROCA E LOCAÇÃO
DE APARELHOS
E CARTUCHOS

Transcodificação SUPER NES e MEGA DRIVE US$ 6

Desconto especial p/ atacadistas
R. Guarani, 283 - SP (Próx Est. Tiradentes)
Telefone:(011) 227-3742

PREPARE-SE PARA AS
FÉRIAS
NA



VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS

FITAS * CONSOLES,
JOYSTICKS * FONTES
ADAPTADORES * CABOS,
TRANSCODERS * CAPAS

ATARI   Master System



Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

R. Sta. Ifigênia, 568 - CEP 01207
Fone: (011) 223-7577 - Fax: (011) 220-8216

TECNOFAX

Para consertar seu

NINTENDO
SUPER NINTENDO
GAME BOY
PHANTOM
NEO GEO
GAME GEAR
MEGA DRIVE
SEGA GENESIS
MASTER SISTEM
AUTORIZADO
DYNACOM

Assistência Técnica especializada em videogames, acessórios e adaptadores
Transcodificações (2 anos de garantia)
Atendemos todo o Brasil

TECNOFAX
Comércio e Assistência Técnica Ltda
R. Sta Ifigênia,295 - 1º/Cj.114/115
CEP 01207-000 - São Paulo - SP
Tel.:(011)222-1471 Fone/Fax:(011)222-9083
Autorizada TECNOFAX
Games e Games - São Paulo - SP
R.: Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742



C COMPRO
R ROLOS
V VENDO

BAHIA

V **Cartuchos de Super NES** — Street Fighter II e Super Mario World por US$ 75. Aceito troca por Dead Dance ou Fatal Fury II. Ronnie, fone (071) 230-5080, **Salvador**, BA.

R **Cartuchos de Nintendo** — Simpsons, Tiger Helli e Ninja, por outros de meu interesse. Antônio, fone (073) 698-1559, **Ibotirama**, BA.

V **Mega Drive japonês** — novo, com 1 controle e 1 cartucho e 1 Dynavision com 1 controle e 4 cartuchos. Tudo por US$ 170. Thiago, fone (071) 321-8190, **Salvador**, BA.

R **Atari 2600** — completo com 5 cartuchos e 1 bicicleta BMX alumínio, aro 20 e patins Pro Life, por 1 Mega Drive. Silvane, fone (075) 421-2660, **Alagoinhas**, BA.

V **Nintendo** — turbo, para 60 e 72 pinos, com 5 cartuchos por Cr$ 5 milhões. Carlos Alberto Vieira da Conceição, Rua Teotônio Villela, 85, Maierubá, CEP 43800-000, **Candeias**, BA.

ESPÍRITO SANTO

V **Cartucho para Mega Drive** — T.M.N.T. - The Hiperstone Heist. Guilherme, fone (027) 371-0772, **Linhares**, ES.

V **Cartuchos de Super NES** — F-Zero e Batman Returns por US$ 40 e Wing Commander por US$ 50. Aceito trocar por outros cartuchos de meu interesse. Flávio, fone (027) 225-0244, **Vitória**, ES.

MINAS GERAIS

R **Cartuchos de Mega Drive** — Sonic, Spider Man, Super Monaco GP e Batman, por outros de meu interesse. Rodrigo, fone (031) 495-2193, **Belo Horizonte**, MG.

V **Cartuchos** — dos sistemas Super NES, Nintendo, Mega Drive e Master System. Diversos títulos. Aceito trocar por outros de meu interesse. Dione, fone (034) 831-4779, **Patrocínio**, MG.

R **Mega Drive** — com 3 cartuchos e 1 Atari com 30 jogos, ambos com 2 controles, por 1 Super NES com 2 controles e 1 cartucho. Ricardo, fone (061) 671-1737, **Paracatu**, MG.

R **Turbo Game VG-9000 T** — com adaptação para cartuchos de 60 e 72 pinos, 3 controles turbos (sendo 2 programáveis), 7 cartuchos, 1 par de Walkie-Talkie e 1 skate. Tudo por 1 Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Rafael, fone (031) 373-1704, **Belo Horizonte**, MG.

PARANÁ

V **Master System III** — com Alex Kidd na memória, 2 controles e 6 cartuchos por 1 Mega Drive com 2 controles. Luís Fernando, fone (041) 244-8045, **Curitiba**, PR.

R **Atari** — com 16 jogos por 1 Master System ou 1 Game Boy. Aline, fone (041) 278-0570, **Curitiba**, PR.

V **Cartuchos de Mega Drive** — Air Drive, Golden Axe, The Revenge Of Shinobi, Truxton, Runark e Altered Beast. Cristiano, fone (041) 276-4344, **Curitiba**, PR. Só para pessoas de Curitiba.

V **Phantom System** — na caixa, com 2 controles e 2 cartuchos, por Cr$ 5 milhões. Ou troco por 1 Mega Drive com 1 cartucho pagando a diferença. Alysson, fone (041) 338-2497, **Curitiba**, PR.

R **Master System** — com 2 controles, rapid fire, pistola Light Phaser, 18 cartuchos originais e as edições de 4 a 9 da revista **VIDEOGAME**. Tudo por 1 Mega Drive com 2 controles e 5 cartuchos ou 1 Super NES completo com 5 cartuchos. Sérgio, fone (041) 244-0394, **Curitiba**, PR.

R **Mega Drive japonês** — com 1 controle turbo e 3 cartuchos, por 1 Super NES com pelo menos 1 cartucho. Pago a diferença. Heron, fone (0422) 42-1393, **Ipiranga**, PR.

V **Phantom System** — com 2 controles, pistola, adaptador e 9 cartuchos. Tudo por US$ 100. Felipe, fone (041) 262-7338, **Curitiba**, PR.

PERNAMBUCO

R **Master System** — com 3 controles (1 tipo arcade) e 4 cartuchos por 4 cartuchos de Super NES. Mônica, fone (081) 231-5969, **Recife**, PE.

R **Cartuchos de Mega Drive** — Sonic e The Secret Of Shinobi, por Streets Of Rage 2. Charles, fone (081) 675-1127 (Só para pessoas de Pernambuco), **Barreiros**, PE.

V **Master System** — com rapid fire, 3 controles e 6 cartuchos, tudo na caixa. José Dorgilene, fone (081) 222-2814, **Recife**, PE. (Só para pessoas de Recife).

PIAUÍ

R **Psychic World** — sistema Game Gear, por Out Run Europa ou Sonic, e também troco The Lucky Dime Caper (Game Gear) por Sonic 2 ou Batman Returns ou Land Of Illusion. Marcus Vinícius, fone (086) 222-7350, **Teresina**, PI.

RIO DE JANEIRO

R **Atari** — com 4 cartuchos sendo um com 4 jogos, por 1 Turbo Game com o cartucho Double Dragon 3 com 2 controles, ou 1 Master System 3 com 2 controles e o cartucho Sonic na memória. Elaine Braga Gomes, Rua São Mena, quadra 6, lote 17, fundos, apto. 101, CEP 21730-460, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Phantom System** — com 11 cartuchos, 1 pistola e 1 adaptador 60-72. Aceito troca por 1 Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Emmanuel, fone (0247) 78-1548, **Casimiro de Abreu**, RJ.

V **Bicicleta** — Monark, modelo Ranger Afrikan, por US$ 150 ou troco por 1 Super NES Baby. Walter, fone (021) 567-3854, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Rival Turf** — sistema Super NES, preço a combinar. Aceito trocar por outro cartucho de meu interesse. Dennis, fone (021) 768-1119, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System II** — com 1 controle e 1 Phantom com 2 controles com 2 cartuchos cada. Tudo por US$ 150. Guilherme, fone (021) 711-5304 (após às 17:30 hs.), **Niterói**, RJ.

V **Atari VG-3000** — com quase 100 jogos e 5 controles (sendo 1 tipo arcade e 1 PRO-1). Aceito troca por Game Boy ou Game Gear. Pedro, fone (021) 286-8573, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System 3** — com 2 controles e 5 cartuchos, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Anderson, fone (021) 222-3823, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Top Game VG-9000** — e 1 Master System com óculos 3D, 2 jogos na memória e 2 cartuchos, por Mega Drive com 1 cartucho. Tratar aos sábados e domingos com Rodrigo na Rua Coronel Soleni Lamuce, 21, apto. 201, Padre Miguel, CEP 21720-430, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Mega Drive japonês** — novo, com 1 controle. Ou troco por Super NES Baby e pago a diferença. Francisco, fone (021) 285-2336, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Supergame VG-2800** — com 2 controles e 19 jogos, por 6 cartuchos de Nintendo. Rafael Souza Martins, Rua Silva Jardim, 251, c/7, São Gonçalo, CEP 24425-350, **Niterói**, RJ.

C **Super NES** — com 1 cartucho e 2 controles. Preço a combinar. Bruno, fone (021) 683-2509, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos de Mega Drive** — Sonic, Super Monaco GP e Super Thunder Blade, originais e na caixa. Vicente, fone (021) 768-2803, **Nova Iguaçu, RJ**.

V **Revista VIDEOGAME** — edições dos nºs. 1 ao 19 e todos os números especiais que saíram nesse período. Em ótimo estado. Levi, fone (021) 712-5494, **São Gonçalo**, RJ.

V **Dynavision 3** — na caixa, com 2 controles e 2 fones de ouvido por US$ 75. Roberto, fone (021) 280-5279, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartucho Nintendo** — com 4 games, padrão Phantom (72 pinos), por Castle Of Illusion do Master System. Marcelo Leandro, fone (021) 716-2119, **Niterói**, RJ.

R **Master System 3** — com 2 controles e 6 cartuchos por 1 Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho. Ronaldo, fone (021) 761-4637, **São João de Meriti**, RJ.

R **Turbo Game VG-9000** — com 1 controle e 2 cartuchos por 1 Mega Drive ou outro console de minha preferência. Leandro, fone (021) 722-7038, **Niterói**, RJ.

R **Phantom System** — americano, com 2 controles, 1 pistola e 6 cartuchos por 1 Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho. Telson, fone (0242) 52-2548, **Três Rios**, RJ.

V **Cartuchos** — Nintendo (Cr$ 500 mil cada), Mega Drive (Cr$ 1 milhão cada), Game Gear (Cr$ 1 milhão cada) e Master System (Cr$ 700 mil). Roberto, fone (021) 986-6491, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos de Master System** — diversos títulos e 1 pistola Light Phaser. Herickson, fone (021) 261-9089, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Mega Drive** — com 2 controles e 4 cartuchos, por 1 Super NES com 1 controle e 1 cartucho. Christian Ingo Mussel D'Aquino, Rua Irineu Pedroso, 7, Austin, CEP 26327-270, **Nova Iguaçu**, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

R **Master System II** — com 1 pistola, 1 controle e 3 cartuchos por 1 Super Nintendo. Gustavo, fone (055) 367-1213, **Santo Antônio das Missões**, RS.

V **Master System 3** — com 1 controle e o game Alex Kidd na memória, por US$ 85. Márcio T. Berto, Rua Francisco Brochado da Rocha, 1.368, Centro, CEP 94935-200, **Cachoeirinha**, RS.

V **Cartuchos** — de Nintendo japonês (US$ 30 cada), Mega Drive (US$ 35 cada) e de Phantom (US$ 45 cada), diversos títulos. Rafael ou Eduardo, fone (051) 249-9902 (não aceitamos ligações a cobrar). **Poá**, RS.

SÃO PAULO

R **Bicicleta** — e 1 skate, 3 mini-games, 1 lanterna médica, 7 cartuchos do sistema Nintendo e 1 binóculo, por Super NES com 1 cartucho. Evandro, fone (0152) 32-9166, **Sorocaba**, SP.

V **Street Fighter II** — original para Super NES. Mário Flávio, fone (0132) 68-8777, **São Vicente**, SP.

V **Hi-Top Game** — turbo, com 2 controles, adaptador e 2 cartuchos. Eduardo, fone (011) 437-9873, **Jundiaí**, SP.

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a **REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS & TROCAS**, Rua Alice de Castro,60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

NOME: ______________________

END: ______________________

BAIRRO: ______________ CEP: ________

TELEFONE: DDD ( ) ________ CIDADE: ________

ESTADO: ____ ANÚNCIO: R | C | V ________

____

____

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em **ANÚNCIO** marque com um **X** se é Rolo, Compra ou Venda.

V **Controle Turbo** — modelo PRO PAD, transparente, sem uso, por US$ 40. Marco, fone (011) 292-6586, **São Paulo**, SP.

V **Master System 2** — com 2 cartuchos e 1 controle. Djalma, fone (0162) 36-8186, **Araraquara**, SP.

V **Cartuchos de Mega Drive** — Spider Man, Capitan America e Fighting Masters, todos por US$ 60. André, fone (0186) 52-3466, **Penápolis**, SP.

V **Master System** — com 1 cartucho, 2 controles e pistola. Tudo por US$ 90. Ricardo, fone (011) 485-1236, **Mairiporã**, SP.

V **Master System 3** — na caixa, Sonic na memória, com nota fiscal e garantia. Por Cr$ 6,5 milhões. Rodolfo, fone (011) 92-4186, **São Paulo**, SP.

R **Aquário** — capac. 150 litros, completo e com estante, por Mega Drive com 1 controle e 2 cartuchos. Alexandre, fone (011) 215-7005 (Falar com Dna. Tina), **São Paulo**, SP.

R **Game Boy** — com 4 cartuchos, por 1 Nintendo com cartuchos. Edvaldo R. Cassimiro, Rua Antônio M. Costa, 520, Jd. Boa Vista, CEP 05584-000, **São Paulo**, SP.

R **Hi-Top Game** — turbo, com adaptador para cartucho de 60 pinos e 1 autorama, por 1 Super NES. Marcell, fone (011) 918-5204, **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive** — com 2 controles e vários cartuchos. Oswaldo, fone (011) 887-0227, **São Paulo**, SP.

V **Geniecom** — com 2 controles turbos, 2 fones de ouvido e 1 cartucho. Ou troco por Super NES Baby (pagando a diferença). Marcelo Carneiro da Silva, Rua Cidade de Bagdá, 881, Vila Sta. Catarina, CEP 04377-000, **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive japonês** — original, com 3 controles (2 PRO-2) e o cartucho Sonic. Tudo por US$ 140. Leonardo, fone (0144) 42-6706, **Tupã**, SP.

V **Sonic** — do Mega Drive, na caixa, com manual. Sérgio, fone (011) 875-4628, **São Paulo**, SP.

R **Sonic 2** — do Game Gear por 2 destes cartuchos de Nintendo: Street Fighter III, Prince Of Persia e Ninja Gaiden III. Ricardo, Av. Exp. Aparício, 134, Estação, CEP 11800-000, **Juquiá**, SP.

V **Mega Drive** — com 2 controles e 2 cartuchos, por US$ 110,00. Ou troco por Super NES e pago a diferença. Alisson, fone (0192) 71-4077, **Valinhos, SP**.

V **Super NES** — transcodificado, na caixa, por US$ 290. Reginaldo, fone (011) 858-5839, **São Paulo**, SP.

R **Yo! Noid** — na caixa, sistema Nintendo, padrão japonês (60 pinos), por Darkwing Duck, Turtles 3 ou Batman 2. Daniel, fone (011) 267-4923, **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive** — com 1 controle e o cartucho Sonic, por US$ 130. Rogério, fone (0152) 63-2891, **Boituva, SP**.

V **Street Fighter II** — Não original, para Super NES por apenas US$ 30. Rogério, fone (011) 588-2659, **Americanópolis**, SP. Só para pessoas de São Paulo.

V **Street Fighter II** — para Super NES, com apenas 1 mês de uso. Júnior, fone (011) 952-1655, **São Paulo**, SP.

R **Hi-Top Game** — com 2 controles Turbo, 3 cartuchos, 1 adaptador para 60 pinos e 1 manual para Game Genie com instruções e códigos para mais de 400 jogos. Tudo por 1 Mega Drive ou 1 SNES ambos com 1 cartucho. Alessandro Muniz Aguiar, Rua Prof. Paulino Ribeiro, 629-B, Jd. Munhoz, CEP 06000-000, **Osasco**, SP.

V **Krusty's Super Fun House** — do Super NES. Aceito troca por outro cartucho de meu interesse. Júlio César, fone (011) 959-4106, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos de Mega** — Fantasia e Trampoline Terror (originais), por Joe Montana Football 2 ou Rolling Thunder 2 (também originais). André, fone (011) 415-3311 (após 12:30), **Santo André**, SP.

R **CCE** — com 3 controles e 8 cartuchos (dois de 4 jogos, dois de 2 jogos e um de 9 jogos), por 1 Top Game com 1 controle. Fernanda, fone (0183) 22-8084, **Assis**, SP.

V **Turbo Game** — na caixa, com 2 controles e o cartucho Super Contra. Amadeu, fone (011) 944-2025, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive** — seminovo com 2 controles, por 1 televisor em cores, 20', estéreo e em bom estado. Pedro Paula Torres Neto, Rua Estados Unidos, 58, Jd. Nova América, CEP 06050-000, **Osasco, SP**.

R **Sega Genesis** — com 2 controles (1 tipo arcade) e o cartucho Sonic, por 1 SNES em bom estado. Paulo, fone (011) 701-1973, **São Paulo**, SP.

R **Master System III** — novo, com 1 pistola Light Phaser e 1 carro de controle remoto importado, por 1 SNES com 1 cartucho. Rafael Gomes dos Santos, Rua Prof. Castelo Branco, 370, Jardim Tietê, CEP 03947-020, **São Paulo**, SP.

V **Master System** — com óculos 3-D, pistola, 20 cartuchos e ainda 2 cartuchos para Game Boy, por US$ 500 ou troco tudo por 1 Mega Drive, 1 SNES e US$ 100. Alberto, fone (011) 544-4036, **São Paulo**, SP.

R **Street Fighter 2** — pelos cartuchos Fatal Fury e Turtles 4 ou outros cartuchos de meu interesse. Adalberto ou Thiago, fone (011) 751-6762, **São Bernardo do Campo**, SP.

V **Cartuchos** — sistemas Mega Drive e Master System. Vendo também 1 adaptador para jogos de Master no Mega Drive. Daniel, fone (011) 241-6431 (após às 12h30), **São Paulo**, SP.

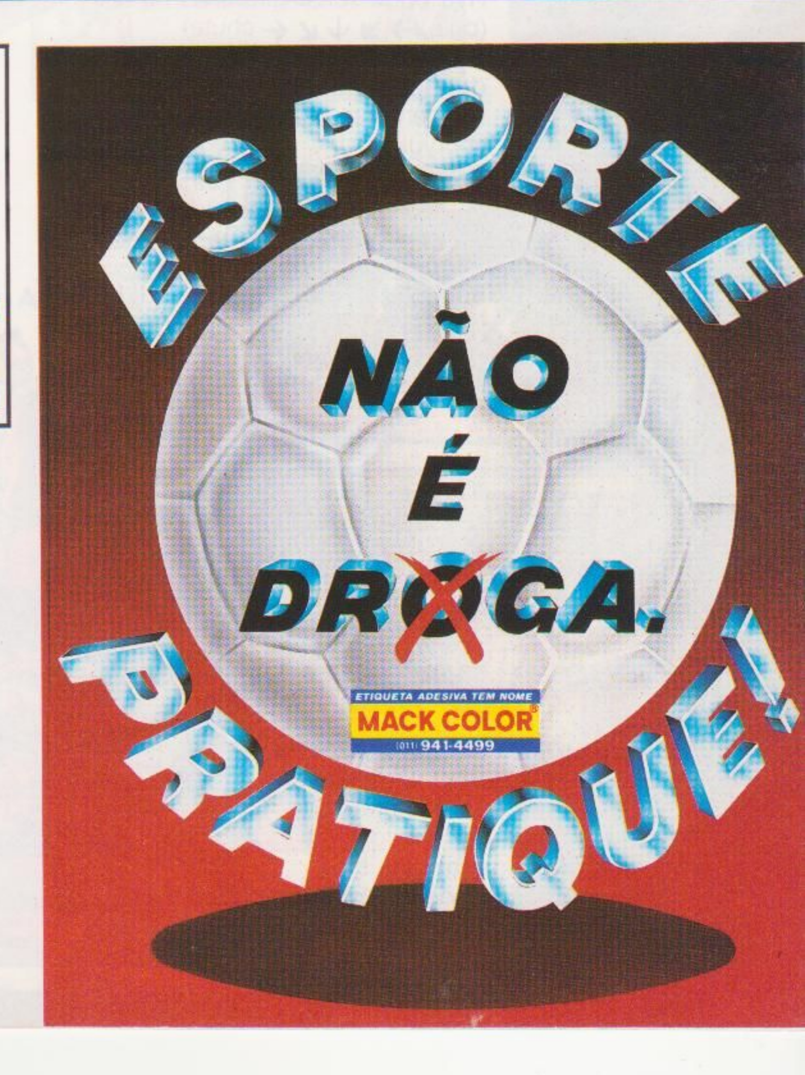
V **Turbo Game VG 9000T** — com 1 cartucho e 2 controles turbo. Ótimo preço. Anderson ou Jeferson, Rua Anum Preto, 7, Jd. Dom José, CEP 05887-130, **São Paulo**, SP.

R **Bit System** — com 3 controles, 11 cartuchos e 1 adaptador para cartuchos de Top Game por 1 Super NES ou 1 Mega Drive. Pago a diferença. Odair C. da Silva, Rua Otávio Nébias, 76, apto. 161, Paraíso, CEP 04002-011, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos de Mega Drive** — Streets Of Rage 2, Sonic 2, Batman Returns, Sunset Riders, Desert Strike e outras. Sérgio, fone (011) 426-4804, **Itapevi**, SP.

PORTUGAL

R **Super NES** — com 2 controles e 16 cartuchos de Super Nes por 1 Mega Drive com 2 controles e, no mínimo, 14 cartuchos do mesmo sistema. Aceito outros consoles também desde que com pelo menos 10 cartuchos. Paulo Alexandre Costa, Rua 25 de Abril, 121, Mucifal, CEP: 2710, SINTRA, **Lisboa**, L, Portugal.





STREET FIGHTER II TURBO

O QUE MUDOU?

As cores dos personagens estão diferentes e os cenários ficaram iguais aos do Champion Edition para arcade.

Street Fighter II Turbo chegou (também aqui no Brasil) para delírio da galera. O game agora está muito mais rápido, os lutadores ganharam novos golpes e finalmente você pode lutar com os chefes. Além disso, Street Fighter II Turbo conseguiu ficar muito melhor que a versão para arcade, já que todos os personagens estão com suas forças equilibradas. Segundo a Capcom o cartucho tem 24 Megabits de memória e ficou 15% mais rápido que o Street Fighter 2 que você já conhece. Parece pouco? Então tente jogar.

RYU

Ryu pode soltar giratórias no ar (pulo, → ↘ ↓ ↙ ← chute) Além disso, se ele for derrubado, poderá escapar mais rapidamente usando um shoryuken.

HONDA

Honda ganha um novo golpe: a eficiente bundada (↓ ↑ chute). O japonês agora não tira mais tanta energia dos inimigos, quando os agarra. Mas em compensação pode aproveitar esta hora para dar joelhadas nos adversários.

BLANKA

Blanka pode soltar uma bolinha na vertical (↓ ↑ chute). Sempre que ele soltar a bolinha e for atingido, não perderá tanta energia quanto em Street Fighter II.



RAIO-X

TIPO: Luta
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 24 Megabits
FASES: 12
JOGADORES: 2

DIFICULDADE: 9
GRÁFICOS: 10
MÚSICA/EFEITOS: 10
DIVERSÃO: 10

GUILE

O único golpe novo de Guile é a joelhada, já conhecida no Champion Edition para arcade (→ e chute médio). Guile, que era um dos melhores personagens na primeira versão, agora tem problemas com Ken e Ryu.

KEN

Assim como Ryu, Ken também ganha a giratória no ar (pulo, ←↙↓↘→ e chute). Mas os dois jogadores ficam diferentes nesta nova versão. Enquanto o shoryuken de Ken busca mais longe, Ryu consegue se recuperar mais rapidamente cada vez que recebe um golpe.

FOTOS BETTO D'ELBOUX

CHUN-LI

Chun-Li pode perder seus complexos: a garota já pode soltar mágicas (←↙↓↘→ e soco). A chinesinha mais sexy do videogame não teve sua velocidade tão alterada quanto a dos outros personagens. Ou seja: ficou mais lenta.

ZANGIEF

Zangief foi premiado com uma giratória rápida (chute fraco + chute médio + chute forte). A grande vantagem de lutar com o russo, é que ele pode agarrar o inimigo à distância.



DHALSIM

Dhalsim tem a manha de se tele-transportar de um lado para o outro da tela (→↓↘ soco fraco + soco médio + soco forte). Os antigos golpes que deixavam os outros personagens longe, agora não surtem mais efeito. É o fim da apelação.

M. BISON

M. Bison é o lutador mais forte do game. Ele tem uma defesa bastante eficiente e seus golpes são simplesmente detonantes.

BALROG

FOTO: BETTO D'ELBOUX

Balrog ganhou um golpe novo: ele solta uma bolinha e ao mesmo tempo ainda tenta alcançar o adversário com suas garras (← → e soco). Acertando a seqüência é possível atacar o inimigo quatro vezes.

SAGAT

Seus golpes lembram muito os de Ryu e Ken. A diferença é que Sagat também solta mágicas embaixo (↓↘→ e chute). Mas cuidado: toda vez que dá um Tiger Upper Cut (→↓↘ e soco), Sagat fica muito vulnerável.

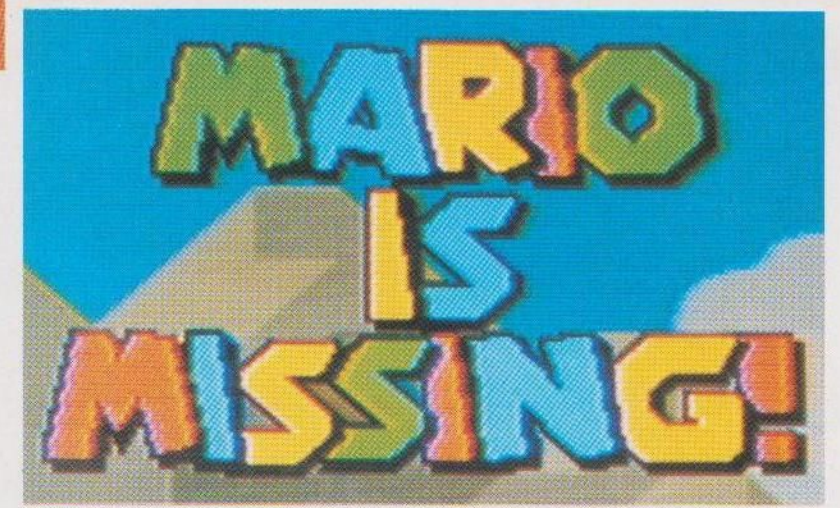
VEGA

Vega é um dos chefes que dá mais trabalho para ser derrotado. Com seu golpe (←, → soco) ele consegue se tornar imbatível a quase todas as investidas inimigas.

Conheça tudo sobre
Street Fighter II Turbo

As apelações, que antes salvavam o jogador nas situações mais difíceis, chegaram ao fim. Agora o personagem que está apanhando é o que consegue agarrar primeiro o adversário. Quando um jogador vence, você pode ouvir a voz: "You win". Em alguns cenários, você pode ouvir a torcida no final da luta.

GAME OVER



Mario está controlando o seu ciúme e resolveu dar uma chance ao irmão Luigi. Isso mesmo. Nesta nova aventura da dupla, Mario é raptado por Bowser e a estrela do game é Luigi, que tem de encontrar seu irmão mais famoso.

O game, tipo adventure, mostra pontos turísticos famosos de todo o mundo. Nesta aventura de Luigi, eles sumiram e você deve reencontrá-los. Mas todas as explicações que podem ajudá-lo nesta tarefa estão em inglês, o que pode ser ótimo para quem quer praticar o idioma, mas uma dificuldade para quem não sabe nada dessa língua. Jogando este game dá também para aproveitar e aprender um pouco de história e geografia.

RAIO-X

TIPO:	Adventure
FABRICANTE:	Toolworks
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	15
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	8

Repare que esta nova aventura acontece no nosso mundo e não mais no de Mario.

Como jogar Mario Is Missing!

Quadro de Opções



Em cada país Luigi recolhe três objetos que devem ser devolvidos ao seu lugar.

COMPUTER

Anota as pistas que Luigi recolhe nas cidades.

GLOBULATOR

Localiza pessoas e pontos turísticos no mapa da cidade.

CITY MAP

Usa-se para chamar Yoshi no final das fases.

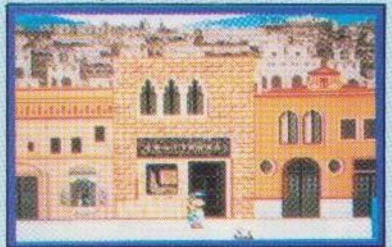
PHOTO ALBUM

Mostra fotos dos pontos turísticos já visitados por Luigi.

Comandos
Botão Y - correr
Botão B - pulos
Botão A - conversar

Regras

Para completar qualquer uma das fases, Luigi deve seguir esta seqüência:



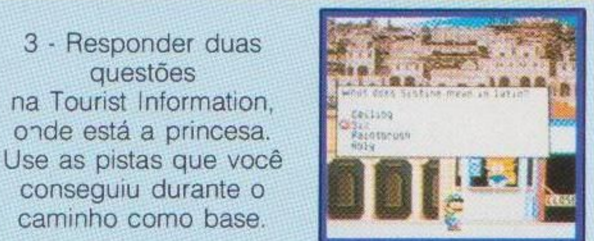
1 - Encontrar um dos objetos perdidos, que está em poder das tartarugas.



2 - Levar o objeto recuperado até o seu lugar de origem. Exemplo: a pintura de Michelângelo até a Capela Sistina, em Roma.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



3 - Responder duas questões na Tourist Information, onde está a princesa. Use as pistas que você conseguiu durante o caminho como base.

4 - Após recuperar os três objetos da fase, use o Globulator e coloque Yoshi sobre o país onde você está.



5 - Levando Yoshi até o cano azul, você muda de fase-país.



Logo no início do game, Luigi pode escolher entrar em uma destas portas. Cada uma delas esconde um país. Os cinco primeiros são Itália, China, Quênia, Rússia e São Francisco nos Estados Unidos.

Sempre que necessário, Luigi pode ter a ajuda do jornal para responder às questões da Tourist Information. Para chamar, entre na tela de opções, selecione Computer e escolha o jornal. Mas só é possível usar o jornal após visitar o ponto turístico.



Extra, Extra!
Valuable Artifact Missing

Missing: the Sistine Chapel ceiling
Reward $900 — Cenos $2400

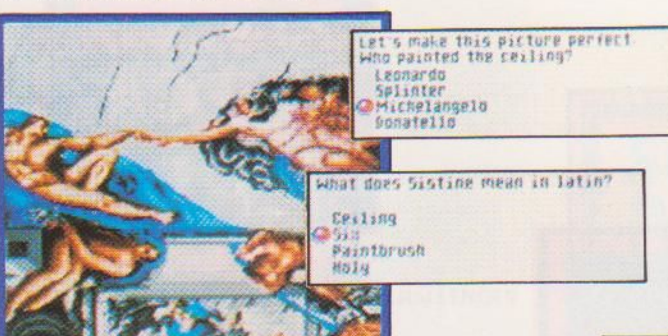
-- THE SISTINE CHAPEL --

In 1509 Pope Julius II commissioned the artist Michelangelo to decorate the ceiling of the Sistine Chapel in the Vatican. He wasn't used to painting on plaster. It took Michelangelo over 4 years to finish painting the 10,000-square-foot ceiling. Much of the painting had to be done in an uncomfortable position. The artist was either lying on wooden scaffolds, or looking straight up. The Chapel's ceiling is breathtakingly beautiful. It is considered Michelangelo's masterpiece.

Luigi pode atravessar as ruas somente nas calçadas. Nem adianta tentar ir pelo meio da rua: é buzinada na certa.

Roma

Aqui em Roma foram roubadas a lança do gladiador, as moedas da Fontana de Trevi e a pintura de Michelângelo da Capela Sistina. Confira duas das respostas que você poderá ter de dar nos três pontos turísticos de Roma.





FOTOS: DAUMER DE GIULI

Who would use that spear?
Gladiators
Emperors
Lions
Javelin throwers

When was the Colosseum built?
BC 72
AD 72
AD 52
AD 1972

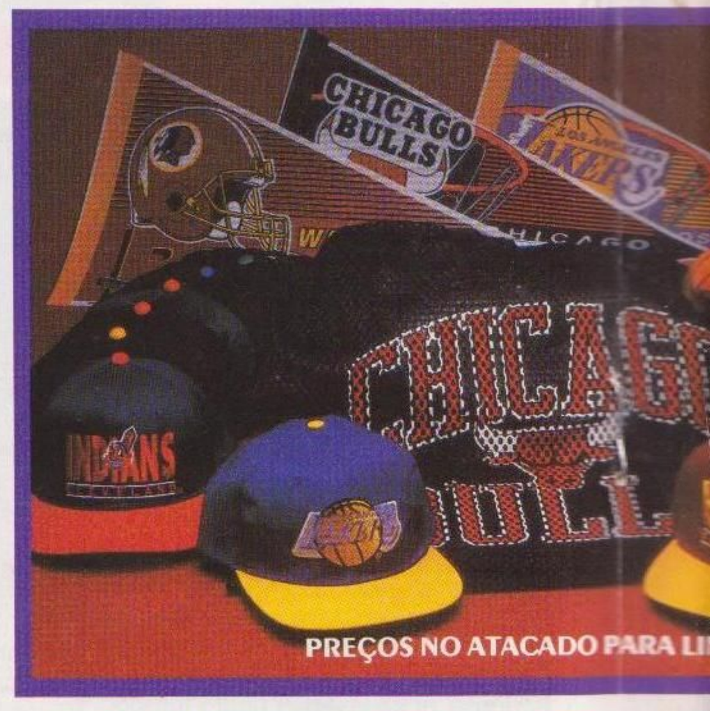
Primeiro Inimigo

Luigi está numa boa. Este é o primeiro inimigo num jogo de videogame totalmente inofensivo. Pule cinco vezes na sua cabeça e ele estará liquidado. Mas não pense que vai ser rápido. O inimigo é especialista em "olés".

GAME OVER

FIM DE FÉRIAS PROMOÇÃO ATÉ O FINAL DO ESTOQUE ENTREGAS SUPER RÁPIDAS

TUTTI



NEGOC

FAZEMOS TRANSCODIFICAÇÃO



NHLPA HOCKEY
X-MAN
SUPER SIDE KIDS
DE VOLTA P/ FUTURO III
LAKERS X CELTICS
S. 2 EM 1
DOUBLE DRAGON
SPLATER HOUSE
JENNIFER CAPRIACCI
BATMAN III
CYBORG
SUPERMAN
F 22
BULLS X LAKERS



CHACAN
G LOC
TERMINATOR II
3 EM 1 ESPORTES
OUT RUN 2019
FATAL FURY
CRUDE BUSTER
USA BASKETBALL
CHESTER CHETAH
OUT LANDER
STRIDER II
TOP PPO GOLF
CIBERCOP
OUT OF THIS WORLD
LOTUS TURBO CHAL.
S. OF THE BEST II
GODS
ATOMIC RUNER
AMAZING TENNIS
MAZIN SAGA
NINJA GAIDEN
LEMMINGS

CONSULTE JÁ,
DESERT STRIKE II, GOLDEN AXE III, SPALTER



COOL SPOT 7UP
CAPITÃO AMÉRICA
TURTLES IV
MARIO LEMIEUX HOCKEY
S MÔNACO GP
KID CHAMALEON
JAMES BOND 007
OHAMMAD ALI BOXING
FLINTSTONES
KRUSTYS FUN HOUSE
GOLDEN AXE II
CALIFÓRNIA GAMES
STREET OF RAGE
X MUTANTES
ROLING THUNDER IV
GOLDEN AXE I
CRUE BALL
ALISIA DRAGON
DARIUS II
CASTLE OF ILLUSION
CHIC CHIC BOYS
EVANDER HOLLIFIELD
ROAD RUSH II
HIT THE ICE HOCKEY
TERMINATOR
POWER ATHLETE
TINNY TOON
ERNEST EVANS
PREDATOR II
A. SENNA GPII
SUNSET RIDERS
SHADOW OF THE BEAT
ROLO
M'C DONALDS
SLIME WORLD
QUACKSHOT
BATMAN RETURNS
F1 HERO NAKAGIMA
H. Q. II
S. VOLEYBALL
ARIEL MERMAID
SONIC
SONIC II
BATLEOTOADS
SIMPSONS
ALIEN STORM

ROCK A

RO

AL

OU

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 - 5o AND. CONJ. 5





NAS COMPRAS ACIMA DE 4 CARTUCHOS, VOCÊ PODE PAGAR COM 4 CHEQUES QUINZENAIS REAJUSTÁVEIS

GAMES



WAYNER WORLD
VOLEY TWIM
FAMILY DOH
ROCK AND ROLL RACING
TAZ MANIA
TURRICAN
WOLF CHILD
TETRIS II
WING COMANDER
B. O.B.
ULTRA SÊVEN
TECNO NBA
ROCKY X BULLWIN-KLE OF FRIENDS
COOL WORLD
OUT LANDER
RAMA 1/2
SUPER F1 HERO
ALIEN III
ARE LAY
ALIENS X PREDATOR
CONTRA III
OUT OF THIS WORLD
JACKY CRUSH
NBA ALL STAR CHALLENGER
CHUCK ROCK
HIT THE ICE HOCKEY
CALIFORNIA GAMES
POP TWIMBEE
BATTLITECH
RUSHING BEAT II
KID DRÁCULA
SUPER DUNK STAR
MONSTERS
DEAD DANCE
BULLS X BLAZERS
F1 ROCK
BEST OF THE BEST
GOAL
NIGEL MANSELL
USHIO AND TORAK
K.O. BOXING
THE TERMINATOR
BATTLETOADS
GP-1
DRAGON BALL II

CONSULTE JÁ MORTAL KOMBAT
STREAT FIGHTER II TURBO
E ÚLTIMOS LANÇAMENTOS



CHESTER CHETAH
FINAL FIGHT
F. ZERO
TOM E JERRY
SKUL JAGGER
ROBOCOP III
SONIC BLASTMAN
COSMO GANG
SPIDERMAN
MICKEY
E BLUES BROTHERS
RIVAL TURF
ROAD RUNER
SIMPSONS
NHLPA HOCKEY
MAGIC SWORD
TOP GEAR
STAR WARS
FATAL FURY
NCAA BASKETBALL
JOE & MAC II
POWER ATHLETE
DOUBLE DRAGON
KING OF THE MONSTER
SUPER CUP SOCCER
SUPER MARIO WORLD
DESERT STRIKE
HOOK
TINNY TOON
F1 A. SUZUKI
JIMMY CONNORS
SKY MISSION
SKARI
SUPER JAMES POND
DARIUS TWIN
TENNIS AMAZING
DRAGONS LAIR
HALERY'S HUMUNGOUS
GOLDEN FIGHTER
MÁQUINA MORTÍFERA

APARELHOS US$
SUPER NINTENDO BABY US$ 150,00
SUPER NINTENDO COMPLETO US$ 190,00



ALIEN III
BATLEOTOADS
BATMAN RETURNS
DARWING DUCK
DUCK TALES II
F1 A. SENNA
GATO FELIX
FERRARI GP
FLINTSTONES
GOAL II
GOAL III
PRINCE OF PERSIA
ROCKMAN V
SPIDERMAN
STAR WARS
STREET FIGHTER III
THE JATSONS
TINNY TOON II
WACKY RACES
TERMINATOR

ONJ. 52 - TRONCO CHAVE/FAX: (011) 221.6722

SUPER NES

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tradewest
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	6
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/ EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	7

BATTLEMANIACS

A confusão está armada. O professor T-Bird, chefe dos Battletoads, convidou toda a galera para conhecer seu mais novo invento: o Gamescape, um videogame que tem a manha de criar um mundo artificial. Enquanto está fazendo a demonstração, um enorme dragão sai da tela do jogo ''O Porco do Apocalipse'' e rapta Michiko Tashoku, a filha de Head Honcho, um dos homens que ajudou o professor a criar o console. Zitz tenta ajudar a moça e acaba sendo levado também. Agora sobrou para Pimple e Rash, que tem de resgatar os dois.

Pimple ou Rash?



Logo no início do jogo você pode escolher lutar com Pimple ou Rash. Embora Pimple seja mais forte, Rash é mais rápido e por isso, a melhor opção.

Primeira fase



Toda vez que Rash estiver cercado por dois inimigos, espere que eles se aproximem e aperte o botão B para escapar.



Olhe sempre para a sombra que surge no chão para escapar da lava do vulcão.

Stone Pig



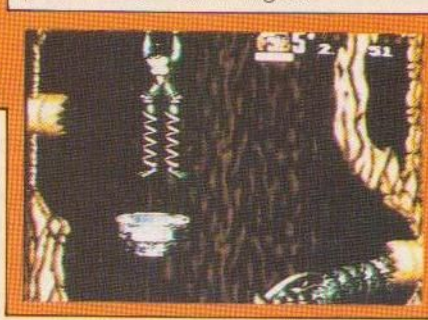
FOTOS: NORBERTO MARQUES

Toda vez que este enorme porco de pedra estiver no chão, pule e acerte-o. Já quando ele estiver no ar, o melhor é se guiar mais uma vez pela sombra para não ser esmagado.

Segunda fase

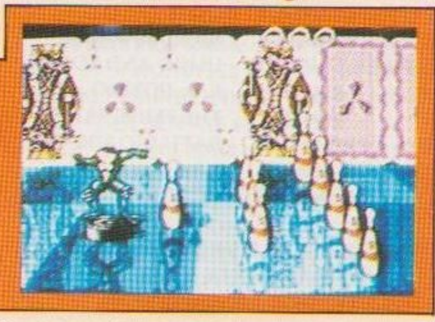


Rash está dentro de uma árvore e aqui a semelhança com Battletoads é enorme. Acerte as moscas dez vezes e o sapo ganha uma vida.



Um golpe novo: apoiando-se no topo da tela e apertando botão B, Rash pode lançar sua plataforma nos inimigos.

Bonus Stage



Rash tem de pegar o máximo de pinos que conseguir. A cada cem pinos, você ganha uma vida.

88 Vidas



Essa é demais. Você pode juntar até 88 vidas se jogar a segunda fase com um amigo. Para isso, deixe Pimple parado na parte de cima da tela e Rash na parte de baixo detonando o maior número de moscas que conseguir. Mas lembre-se: tem de ser uma mosca de cada vez. Assim que passar a fase inteira, Pimple deve se suicidar. Use seus dois Continues para acumular mais vidas para Rash.

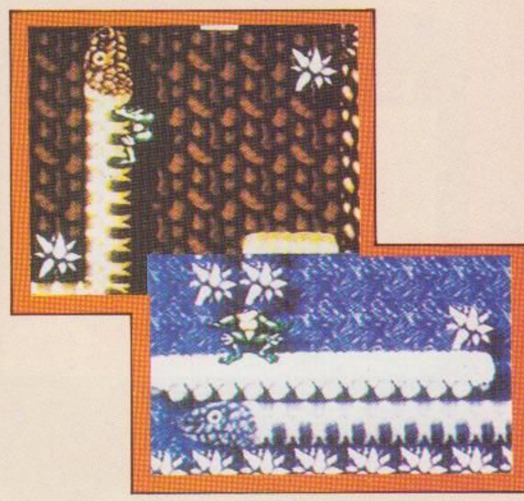
Terceira fase



A rampa é indispensável na hora de pular os buracos maiores.

Quarta fase

Logo no início da segunda parte desta fase, espere a cobra dar a volta por baixo, ficando na plataforma à direita. Pule então novamente na cobra.



Pegue velocidade no pulo para escorregar no gelo e passar por baixo dos espinhos.

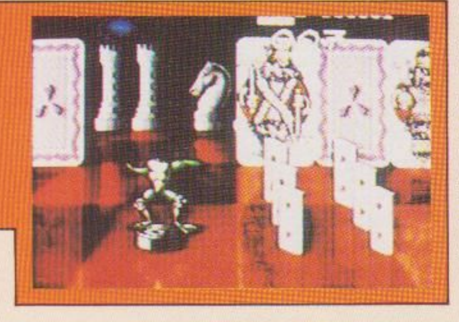
Quinta fase

Sempre que a placa Danger aparecer, aperte o botão B para o sapo abaixar e passar pelo vão.



Já quando surgir a placa Rail Out, acione o botão A para pular.

Bonus Stage



Desta vez Rash tem de acertar o máximo de pedras de dominó que conseguir. Encostando nas pedras pretas, o sapo perde emergia. Cada cem encostões, Rash ganha uma vida.

Dark Queen



Rash tem de enfrentar Dark Queen para salvar Michiko Tashoku e Zitz. Sempre que ela aparecer embaixo, Rash deve pular o crânio e detonar uma voadora. Já se Dark Queen surgir em cima, vá para o lado oposto, passe por baixo do crânio, pule e acerte-a.

Sexta fase



Você mais uma vez tem de chegar antes do ratão para acionar a bomba. Prove que você é dos bons.

Assim que chegar perto da bomba, dê um soco para desativá-la.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Assim que derrotar Dark Queen, Silas, o raptor de seus amigos foge em um disco voador. Siga-o usando o battlecóptero e atire bombas na inimiga.





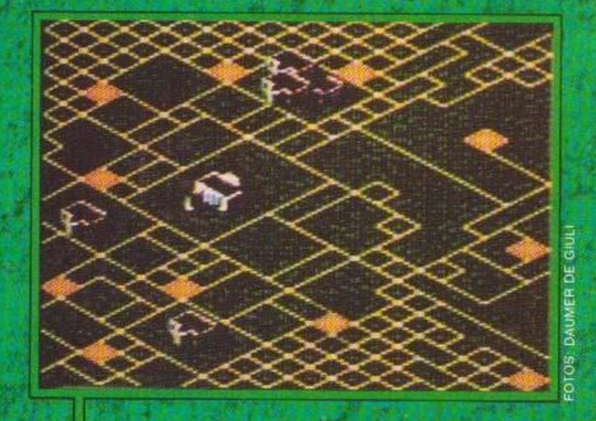
JUNGLE STRIKE

RAIO-X

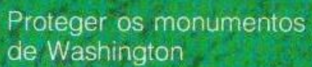
TIPO:	Estratégia
FABRICANTE:	Electronic Arts
MEMÓRIA:	16 Megabits
FASES:	9
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7

Se você jogou Desert Strike (Mega Drive/Super Nintendo) e gostou, prepare-se para uma nova batalha. A Electronic Arts acaba de lançar sua continuação: Jungle Strike. A diferença é que a luta agora acontece na América e não mais no Iraque de Saddam Husseim. O tema principal é o tráfico de drogas, dominado pelo contraventor Carlos Ortega. O bandido conta com as armas militares do general Kilbaba, filho de Madman (o inimigo final de Desert Strike). O Pentágono se liga e convoca você para ir à caça dos dois. VIDEOGAME **mostra agora como completar as quatro primeiras missões deste game. O resto é com você, senão perde a graça. Além de jogar com o helicóptero, como já acontecia em Desert Strike, agora você ainda pode usar o hovercraft, uma moto e até um jato F-117. Jungle Strike ganhou ainda cinco fases a mais (são nove no total). Mesmo assim, já que se trata de um game de 16 Mega, os gráficos poderiam ser melhores.**

WASHINGTON DC



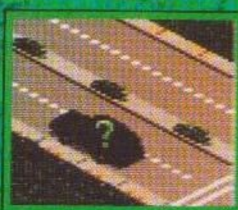
FOTOS: DAUMER DE GIULI





Proteger os monumentos de Washington

Localizar e destruir os quartéis generais terroristas



Encontrar e neutralizar os carros-bombas



Encontrar e resgatar Akbar, nosso informante secreto



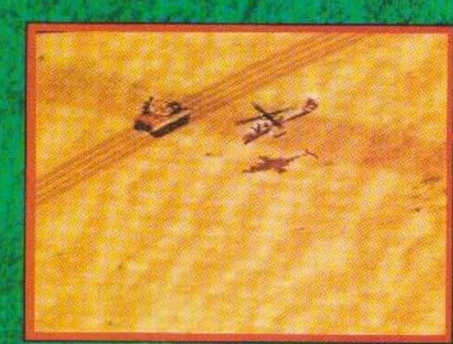
Escoltar a limusine presidencial até a Casa Branca



Capturar um informante inimigo



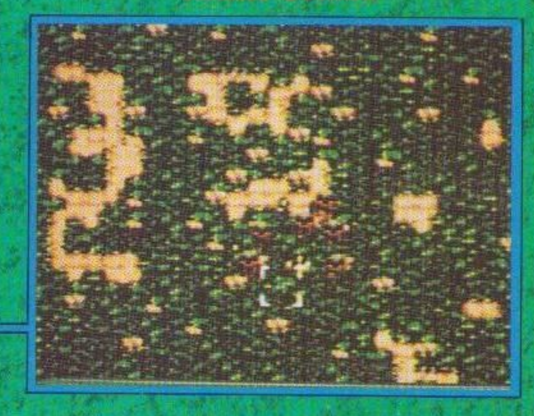
Retorne para a Casa Branca após completar as seis missões da primeira fase.



Os rastros de pneu no chão indicam que há tanques por perto.


SUB ATTACK
Resgatar dois marinheiros aliados
Recuperar o protótipo do hovercraft XL-9
FOTOS: DAUMER DE GIULI
Destruir as lanchas que transportam plutônio
Resgatar o piloto do F-15 derrubado
Destruir os submarinos que transportam armas nucleares
Use o hovercraft para atravessar a ponte.
TRAINING GROUND
Resgatar o perito em comunicação
Recuperar os reatores nucleares
Destruir os campos de treinamento inimigos
Destruir o Quartel General inimigo
Destruir os radares MRX-254B
Acabar com o pátio dos tanques do inimigo
Proteger as zonas de pouso
Destruir três radares do adversário

NIGHT STRIKE





Destruir oito torres inimigas

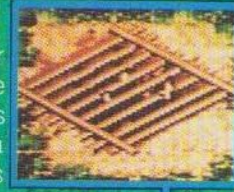
Resgatar um Boina Verde



Derrubar os helicópteros apaches



Resgatar sete prisioneiros de guerra americanos





Resgatar quatro cientistas capturados na Alemanha

Destruir 12 prédios inimigos



Capturar o comandante inimigo

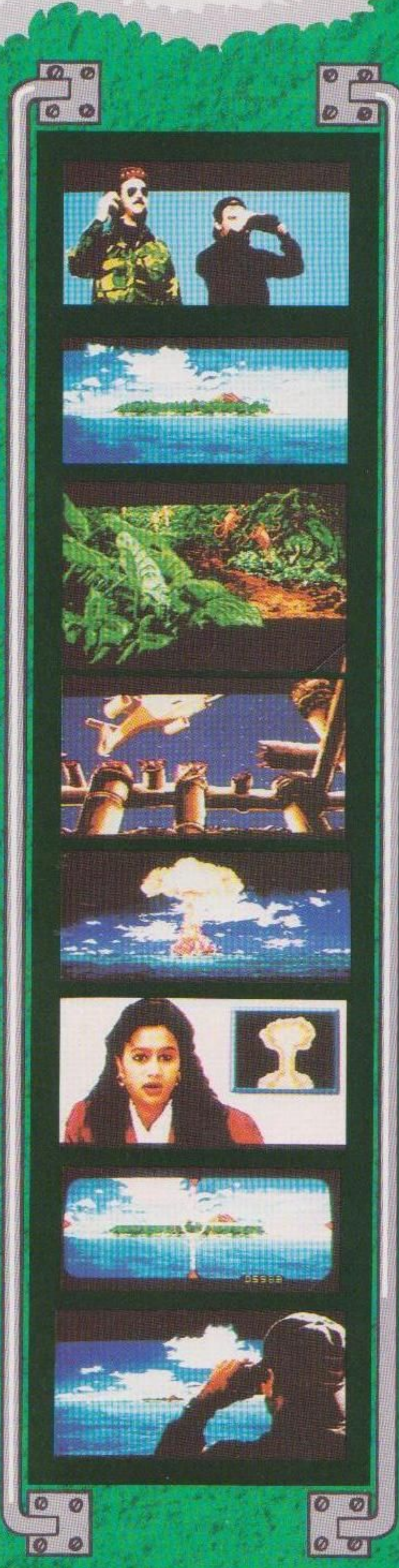




FOTOS: DAUMER DE GIULI

Atire mísseis no chão para iluminar a tela. Agora é noite.

As cenas de abertura de Jungle Strike estão de arrasar. Se liga nas imagens digitalizadas.





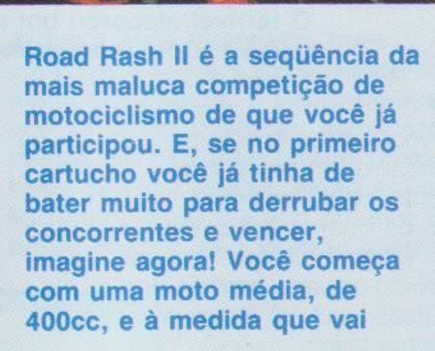


RAIO-X

TIPO: Esporte
FABRICANTE: Electronic Arts
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 5

DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	8

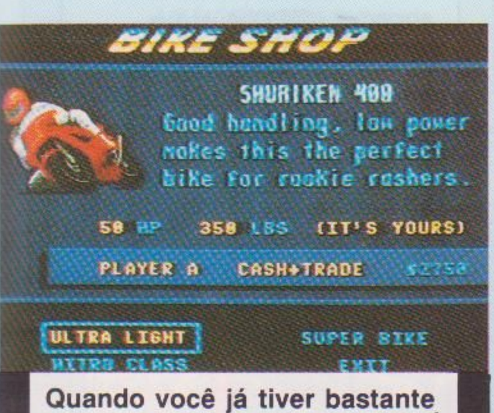
ROAD RASH II



Road Rash II é a seqüência da mais maluca competição de motociclismo de que você já participou. E, se no primeiro cartucho você já tinha de bater muito para derrubar os concorrentes e vencer, imagine agora! Você começa com uma moto média, de 400cc, e à medida que vai vencendo as corridas, vai acumulando grana para comprar motos melhores. São cinco estradas, e você sempre larga em último. Aí é que está a graça! É que, para vencer, só mesmo na porrada. Vale roubar canos e correntes dos adversários! E bater com vontade.

OPÇÕES

Escolha Select Track para definir em qual estrada você vai rachar, e dê a largada escolhendo Start Race. Você pode correr quantas vezes quiser na mesma estrada. Aproveite para acumular grana no nível 1, mais fácil, correndo várias vezes na mesma pista.



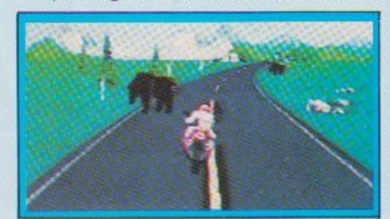
Quando você já tiver bastante grana, pode mudar de moto. É só entrar em Bike Shop e escolher a nova máquina. As motos da classe Nitro são as mais rápidas, mas não muito estáveis. As Super Bikes têm mais estabilidade, mas não são tão velozes.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Nas ultrapassagens, aproveite para tirar os adversários do páreo. Porrada neles! Use C para socos e baixo, C para chutes. Se o inimigo estiver armado, basta dar um soco para roubar a arma dele.

Fique ligado nos obstáculos.



Uma queda significa muito tempo perdido, e você acaba sendo ultrapassado por muita gente. Se a queda é inevitável, o jeito é voltar para a moto. O piloto volta sozinho, mas você pode controlar sua corrida. Tire-o da pista rapidamente para evitar que ele seja atropelado, perdendo assim mais tempo.

PASSWORDS

Level 2,
Banzai 750N - 0LI0 2DFP

Level 2,
com $ 25.310 - 05EE 2JTB

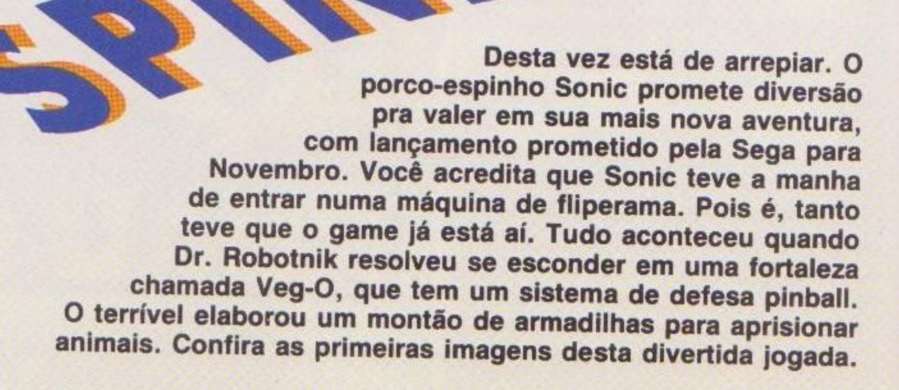
Level 4,
Nitro Class - 0FKN 4I0G

Level 5,
Diablo 1000 - 0F8Q 5I08



A polícia também vai criar problemas. Para evitar o incômodo guarda, pau nele!

GAME OVER



Desta vez está de arrepiar. O porco-espinho Sonic promete diversão pra valer em sua mais nova aventura, com lançamento prometido pela Sega para Novembro. Você acredita que Sonic teve a manha de entrar numa máquina de fliperama. Pois é, tanto teve que o game já está aí. Tudo aconteceu quando Dr. Robotnik resolveu se esconder em uma fortaleza chamada Veg-O, que tem um sistema de defesa pinball. O terrível elaborou um montão de armadilhas para aprisionar animais. Confira as primeiras imagens desta divertida jogada.



TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Sega
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	Não fornecidas
JOGADORES:	1



Se você pensa que Sonic Spinball é um game meio parado, como acontece com os fliperamas normais, está redondamente enganado. O porco-espinho passeia por diversas telas até atingir a próxima fase.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Sonic tem de ficar muito esperto para passar na hora exata no meio dos flíper e entrar no cano que está se movimentando bem embaixo.

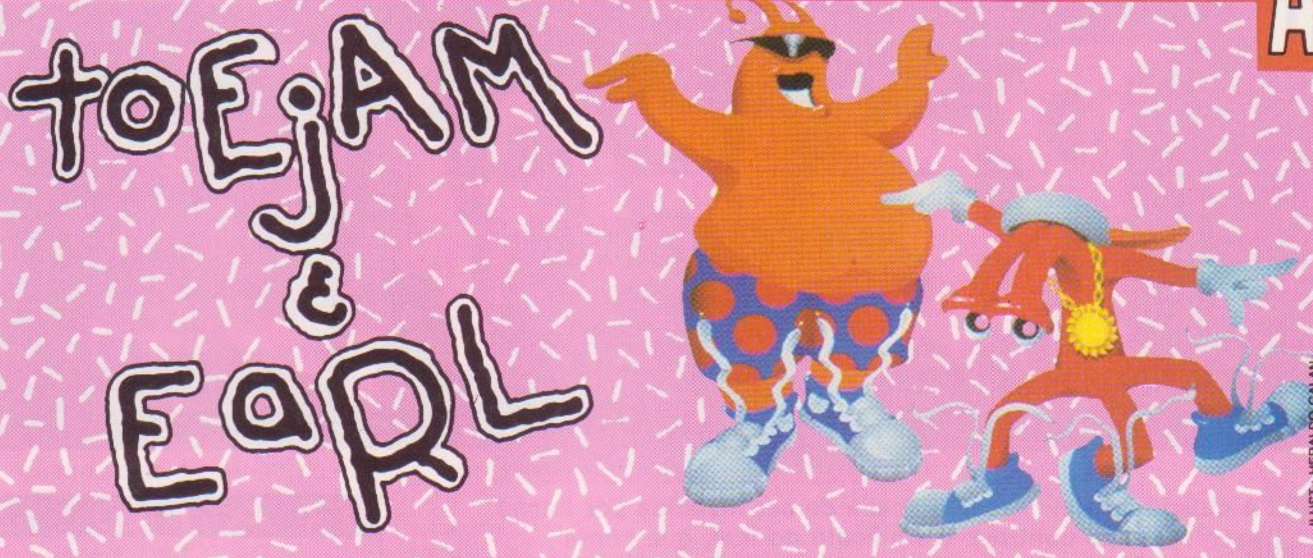


Entre as novidades do game, Sonic sobrevoa o mar a bordo de um avião monomotor. Mas cuidado, se o porco-espinho cair, glub, glub, glub.



A animação do game está nota 10. Olha aí o porco-espinho se equilibrando na ponta dos pés.





ILUST.: HERALDO GALAN

A dupla mais alucinada, mais cool, mais louca e mais depravada do (outro) mundo, ataca novamente. E muito mais animados e divertidos do que se possa imaginar. Isso porque agora, depois de passar um cartucho inteiro procurando pedaços de sua nave, nossos amigos estão em casa. Um planeta muitíssimo estranho, onde é louco quem é normal... Não entendeu? Então confira as primeiras imagens do game.

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	SEGA
MEMÓRIA:	Não fornecida
FASES:	Não fornecida
JOGADORES:	2



Saca a felicidade do Earl saltando entre os jardins de seu planeta, vizinho de Saturno e do Sol e com gráficos de cair o queixo.



Nesse planeta você nunca sabe se está no ar ou no fundo d'água. Olha o Toejam aprontando! Loucura!

Nessa versão nossos heróis se aventuram muito mais do que na anterior. O game deixou de ser um mero Adventure e vem com movimentação horizontal e adrenalina pura...



FOTO: DAUMER DE GIULI

Outro lance legal e que já acontecia na primeira versão: eles pegam itens durante as fases.



E que tal uma fase de bônus! Pois é, com direito a júri e tudo. Nota 3,75 para o EarL e 10 para o lançamento. Confira!

GAME OVER

MASTER

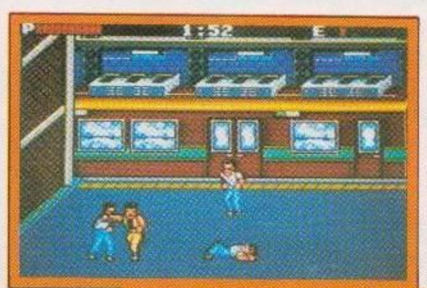


A cidade de New Arcadia acaba de ser invadida por Lucas. O vilão controla o sindicato do mal, que conta com traficantes, guerrilheiros, gangues de motoqueiros e terroristas. Você é Mr. K, um jovem e poderoso lutador que tem de livrar a cidade de seu poder.



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	4
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	7



PRIMEIRA FASE

Toda vez que Mr. K mudar de lado, os comandos se alteram. Se ele virar para a direita, o botão 1 é o chute enquanto o botão 2 é o soco. Trocando de lado, o botão 1 se torna o soco e o 2, o chute.

Aproveite a queda do inimigo para prendê-lo no chão (direcional na diagonal para baixo) e enchê-lo de bofetadas sem o perigo de ser acertado.

O lance agora é acabar com Jack rapidamente. A melhor tática para isso é tentar derrubá-lo da plataforma. Use as voadoras (botões 1 e 2 simultaneamente) para facilitar seu objetivo.

SEGUNDA FASE



FOTO: DAUMER DE GIULI

Sempre que os inimigos agarrarem Mr. K por trás, aperte o botão de chute para se soltar.

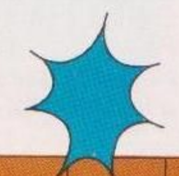
As voadoras são a melhor opção também contra os motoqueiros.

Use os botões 1 e 2 para derrubar os bandidos que insistem em grudar na sua moto.

JOEL



Está na hora de Mr. K encarar Joel. Use e abuse dos socos durante a corrida (direcional duas vezes para o lado do inimigo e botão de soco).



Terceira Fase



FOTO: DAUMER DE GIULI

Esqueça que as chinesinhas são mulheres e parta para a luta. Socos e chutes farão as mocinhas desistir. Aproveite quando elas estiverem no chão para detonar.



Kim



Parece que esta fase é mesmo das mulheres. Mas não pense que por isso será fácil: Kim não está para brincadeiras. Para acabar com a sua alegria acerte socos durante a corrida.

Quarta Fase - Labirinto

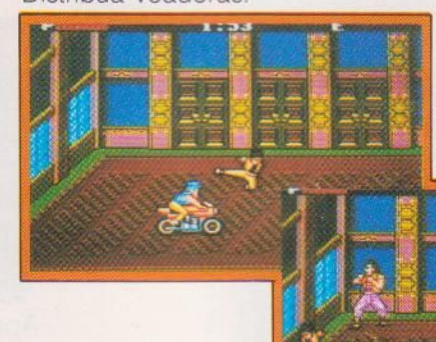
Esta quarta fase é um labirinto, onde Mr. K tem de encontrar Lucas. Anote a ordem certa das portas: primeira à esquerda; primeira à direita; primeira à direita; esquerda; e esquerda. Um dos melhores golpes contra estes inimigos é jogá-los para trás. Chegue perto dando socos, agarre-os e aperte o botão de chute.



FOTO DAUMER DE GIULI

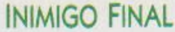
Aqui dentro Mr. K terá de enfrentar três bandidos armados com facas. Vale tudo para acabar com eles: socos, chutes e voadoras.

Agora chegou a vez de encarar novamente os motoqueiros. Distribua voadoras.

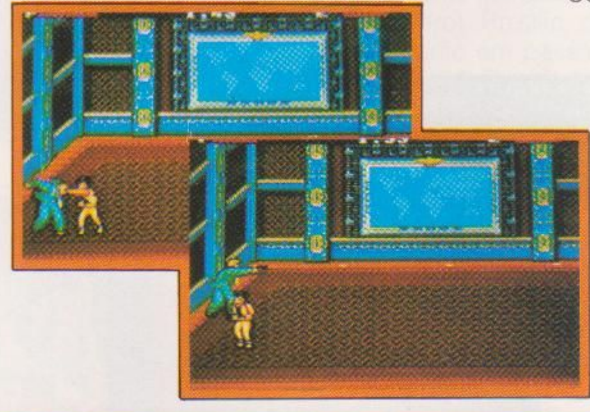


Acerte voadoras para derrotar os dois Jacks (inimigo da primeira fase, lembra?).

Agora é a vez de aparecerem dois inimigos da segunda fase. Use os socos com corrida.



Inimigo Final





Finalmente Mr. K conseguiu encontrar o terrível Lucas. O melhor jeito de liquidá-lo é prensando-o na parede e acertando socos até que o inimigo caia. Desvie dos seus tiros, que são mortais.

GAME OVER

MASTER

SLAP SHOT

O Hockey é um esporte mundialmente conhecido por sua violência. Jogadores, sobre patins, deslizam no gelo com tacos especiais nas mãos. Eles têm como objetivo marcar gols, como em nosso futebol. Mas aqui não há laterais e nem linha de fundo. No lugar da bola é usado um disco. A maior dificuldade, é claro, é conseguir driblar o goleiro. Vamos ver se você é bom?

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 1 Megabit
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 2

DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 7
MÚSICA/EFEITOS: 6
DIVERSÃO: 7

COMANDOS

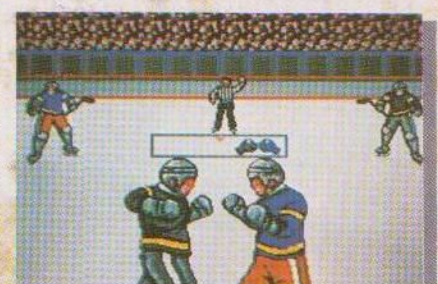
Botão 1 - jogar a bola para frente
Botão 2 - passar a bola para um jogador do seu time
Direcional - move os jogadores do seu time

FOTOS: DAUMER DEGIULI

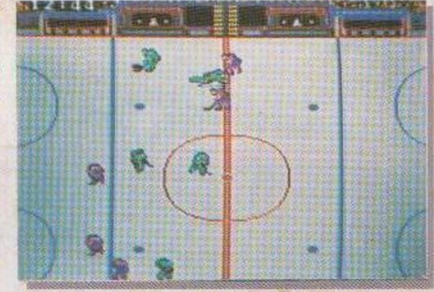
Há dois modos de jogo: Exhibition (amistoso) e Tournament (torneio mundial).

Você pode escolher que países deseja representar: Canadá, Estados Unidos, Suécia...

Aperte o botão 2 várias vezes para que a bola comece no seu time.



Opa! Logo no início os ânimos já estão alterados e os jogadores partem para a briga. Não perca, porque neste caso seu jogador fica fora por algum tempo.



O melhor jeito para "roubar" a bola do inimigo é indo para cima dele.

No intervalo os dois times vão para o vestiário. Aqui os técnicos aproveitam para dar uma força aos seus jogadores.

Após cada gol ou final de período (são três ao todo) aparece na tela o placar do jogo.



E após vários dribles e lances, é goooooool!



Originalmente lançado para RPG's de livro (Advanced Dungeons and Dragons), este game apareceu pela primeira vez no Nintendo de 8 bits. Agora está saindo em versão para Master, com memória de 4 Megabits, gráficos e jogabilidade melhorados, ou seja, ficou mais fácil. Mas nem tudo são flores: neste game não tem passwords, característica dos grandes RPG's e tampouco memória no cartucho. Ou seja, desligou o console tem de começar tudo de novo. Confira agora as 8 personagens e suas principais virtudes.

Heroes of the Lance

RAIO-X	
TIPO:	RPC Action
FABRICANTE:	Strategic Simulation, Inc.
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	Indeterminadas
JOGADORES:	1



Goldmoon

A gatinha é a mais ágil dos 8 personagens, porém sua resistência em lutas é muito reduzida. Possui o **Blue Crystal Staff**, um poderoso cajado que permite recuperar a energia perdida, ressuscitar e outras magias ainda desconhecidas.



Flint

Outro pintor de rodapés, o velhinho é mestre em forjar metais. É também ótimo no mano a mano e amigão dos elfos. Seu machado é o terror dos inimigos, tanto em lutas como quando os arremessa de longe.



Sturm

Um dos mais resistentes, possui também um forte ataque com a espada. Não pode usar armas de longo alcance (seu código de honra só permite lutas corpo a corpo), mas isso não chega a ser um problema já que ele é fera.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Caramon

Guerreiro por natureza, Caramon possui uma lança para ataques de longo alcance e tem um ótimo manejo da espada, sendo então o guerreiro com melhor ataque.



Raistlin

Este é mágico: só não faz milagres! Possui o **Staff Of Magius**, um bastão com 100 pontos de magia. Suas melhores mágicas são **Web** (teia de aranha), **Charm** (paralisante) e **Sleep** (sonífero). Raistlin, de quebra, é perito em passar crateras. Como? Flutuando. O cara é fera nisso. Pena que seja fraquinho no mano a mano.



Riverwind

Olha a pinta de galã de cinema desse cara. Adivinha se não é noivo da Goldmoon? É sim. Foi guerreiro da tribo Que-Shu mas saiu de lá expulso. É bastante hábil com a espada e o arco e, nas horas vagas, ajuda a noivinha a descobrir os segredos do **Blue Crystal Staff**. Ah, uma fofoquinha: quando sua noiva está à beira de ser derrotada, ele entra na frente dela e salva-a. Isso que é cavalheirismo, não?



Tanis

Arqueiro e espadachim, Tanthalas (seu nome verdadeiro), é o líder natural da galera. Pode soltar 20 flechas a cada **Green Quiver** recolhido, além de possuir um bom ataque e ótima defesa.



Tasslehoff

O ladrãozinho da turma é esse nanico. Mas, não de todo ruim, ele possui algumas qualidades: desarma armadilhas, atira 20 pedras (a cada **Pouch**) e é ótimo adversário para Hoopak, um dos mais temidos inimigos do game.



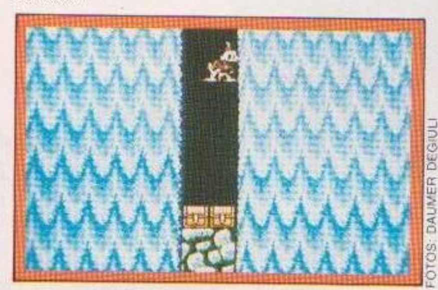
DuckTales 2

Tio Patinhas + sobrinhos + tesouro secreto = MUITA aventura! Embarque nessa e descubra o que vai rolar em 6 fases superemocionantes deste novo game Disney. DuckTales 2 segue a mesma linha de seu antecessor — DuckTales 1. A grande diferença entre os dois games é que além de achar passagens secretas, como na primeira versão, agora também é possível achar fases secretas. Boa viagem!

RAIO-X	
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Capcom
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	4
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	8

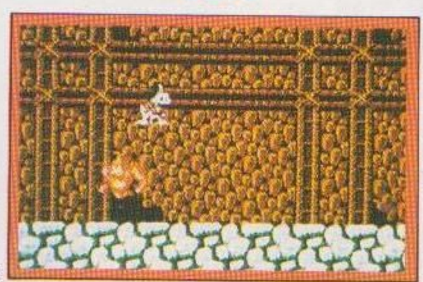
Primeira Fase - NIAGARA'S FALLS

Passagem Secreta - entrando na primeira cachoeira, você encontra uma vida. Para pegá-la, pule no caixote antes de pegar as arcas e atravesse a segunda cachoeira. Na volta pegue as arcas.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

BOSS



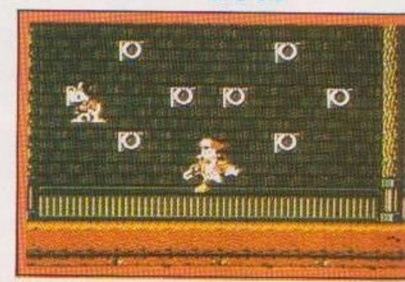
Aqui é muito fácil... para um canguru! Fique pulando sempre no mesmo lugar desviando das bolas de fogo que Firequaker lhe atira. Quando ele vier para cima pule na cabeça dele e passe para o outro lado. Repita isso 5 vezes.

Segunda Fase - BERMUDAS

Mais uma vida - na fase anterior você deve ter ganho um pula-pula do Prof. Pardal. Use-o para detonar as arcas que escondem este barril e arraste-o para o canto.

Ótimo, agora fica fácil subir nesta plataforma e pegar a vida.

BOSS



Pendure-se em qualquer gancho e quando ele passar embaixo pule na cabeça dele. Muito fácil!

Terceira Fase - EGITO



O Enigma: caindo aqui, Tio Patinhas entrará em uma sala secreta.



Nesta sala está o baú que guarda um dos pedaços do mapa. Para pegá-lo pule nas pedras nessa seqüência: 1-1-1-3-4-4-2-2-2-2.

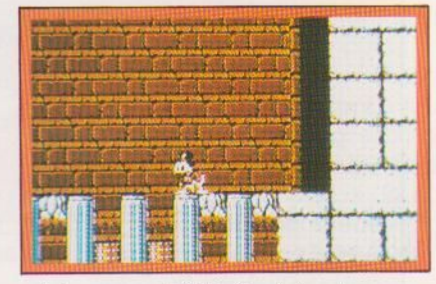
FOTOS: DAUMER DEGIULI

BOSS

Pule seus tiros e espere para acertá-lo somente quando ele estiver na areia. Animal, não?

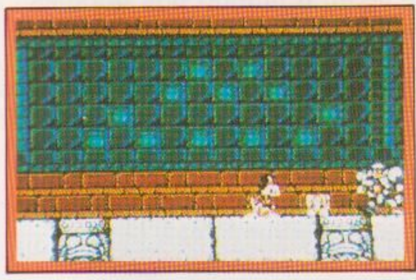


Quarta Fase - MU



Abrindo caminho - em MU há vários tesouros escondidos em uma cidade submersa. Para chegar lá, quebre a terceira pedra e arraste um dos barris para ela. Depois quebre a segunda e arraste o outro barril. Prontinho, boa colheita!

BOSS

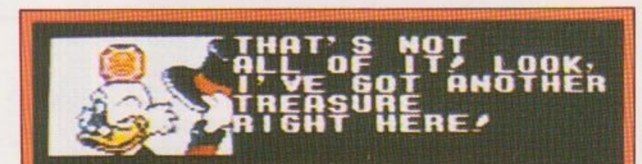


O Boss agora joga pedras em você. Pague na mesma moeda usando sua bengala. Toda vez que acertar uma pedra nele, ele desmontará. É a hora de pular em sua cabeça.

Quinta Fase - SCOTLAND BOSS



O inimigo desta fase é muito ardiloso. Tentará te enganar com uma imagem dele. Fique bem no meio da tela desviando de seus raios até descobrir qual delas é a real. Aí, você já sabe, pule na cabeça dele repetidas vezes.



Para não acabar com a graça do game, VIDEOGAME **mostra apenas algumas das passagens secretas. Quanto ao tesouro você pode pegá-lo ou não! O game tem dois finais: um com o tesouro do McDuck e outro sem!**

GAME OVER



RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Ocean
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1

DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	8

Você é Harris, um representante da lei que vive em Cool World. Sua missão é tentar deter a bela Holli Would, interpretada por Kim Basinger no cinema, uma ''doodle'' que deseja se tornar humana. Os doodles são seres que vivem nos desenhos animados. Toda confusão começou com a descoberta de túneis que ligam o mundo dos doodles ao nosso através de um poderoso cajado de ouro, escondido no Ocean Hotel de Las Vegas. Holli roubou o mapa dos túneis e o dividiu em cinco partes, dando cada uma delas a um membro de sua gangue. Você deve recuperar os pedaços do mapa e impedir que Holli domine os dois mundos.

Itens

Caneta - suga os inimigos
Tinta - esvazia a caneta
Borracha - apaga os inimigos e faz com que eles deixem um doce para recuperar vidas
Objetos especiais - a bomba, o bolo, a cenoura, a moeda e o balão destroem os inimigos de fase

Coração - vida
Sempre que Harris perder uma vida ele ganha uma borracha e um item especial da fase em que está. Pode ser uma boa tática para se completar um certo número de itens para enfrentar os chefes.

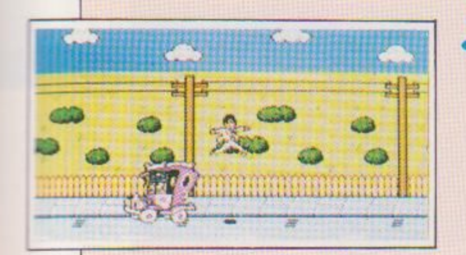
Cool World Street

Jogando duas bombas no bueiro, Harris vai para uma fase secreta que esconde diversos itens. Entre eles há uma vida.

Uma dica legal para passar pelas nuvens sem cair, é esperar até que a tela empurre Harris para só então saltar.

Slash é o primeiro inimigo que Harris tem de enfrentar. Desvie dos ataques do monstro e atire uma bomba sempre que ele estiver na mesma altura que você. Lembre-se de pegar pelo menos 10 bombas durante a fase para destruí-lo. Fique esperto para não ser atingido pelos dados que Slash insiste em atirar.

Sweet Countryside



Através dos fios de alta tensão, Harris consegue alcançar as nuvens. É só pular no local da foto.





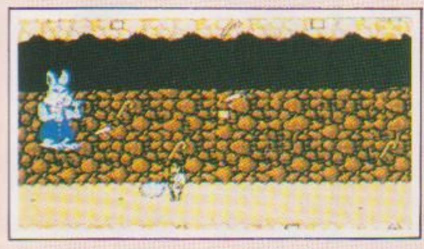
Cuidado para não encostar nos carros de polícia. Eles e os carros pretos são os inimigos que tiram mais energia de Harris.

Derrotar Popper não será muito difícil. Acompanhe seus passos e atire bolos quando ele estiver na sua direção. Fique no canto da tela e o inimigo não conseguirá encostar em você. Junte 10 bolos antes de enfrentar Popper.

Sweet Place Town



Harris deve entrar na primeira porta da direita. Aqui ele econtrará itens. Caso opte por uma das duas outras, perderá uma vida.



Harris tem de recolher 15 cenouras antes de enfrentar Rabbit. Fique no local da foto, sempre subindo e descendo para desviar dos tiros do adversário. Cuidado porque Rabbit é safado. Quando você tiver acabado de acertar 10 cenouras, ele vai se fingir de morto. Basta chegar perto do espertinho que ele volta a atacar.

Boarder Road

Use as rampas como impulso para conseguir passar ileso pelos buracos.





Harris tem agora de enfrentar Sparks. Cuidado com as bolas que ele atira pra cima de você. Seja esperto e jogue as moedas quando ele estiver em sua direção. Fácil, né? Você precisa de 10 moedas para derrotá-lo.

Ocean Plaza Hotel



Pule em cima do carro para sair da primeira tela desta fase e conseguir alcançar a placa do hotel.

Até que enfim Harris encontra Holli Would. Espere a garota pular e veja para que lado ela olha. Se olhar para a direita, ande também para este lado e solte o balão. Caso contrário, solte o balão do lado esquerdo.



Fique esperto, porque Harris só pode passar pelo luminoso quando as luzes estiverem apagadas. Senão corre o risco de tomar um tremendo choque.



Toda vez que Holli virar furacão, proteja-se no canto direito da tela. Repita a tática até acabar com ela e conseguir recuperar o cajado.





FOTO: DAUMER DE GIULI

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Renovation/Wolf Team
MEMÓRIA: CD Rom
FASES: 16
JOGADORES: 1
DIFICULDADE: 5
GRÁFICOS: 9
MÚSICA/EFEITOS: 8
DIVERSÃO: 9

Gal é uma das primeiras pessoas a experimentar a sensação de explorar o passado e a história "in loco". A garota faz uma incrível viagem através do tempo, que você acompanha com a excelente difinição do Sega CD. Mas não é um passeio: nesta viagem, Gal foi incumbida de deter o bandido Luda, que roubou uma máquina do tempo igualzinha à sua e ameaça reinar em todas as eras da história.
Time Gal segue a mesma linha do game Cobra Command (também Sega CD). Os dois foram realizados pelos mesmos produtores. Neste tipo de game, o personagem principal enfrenta diversas situações perigosas, onde a rapidez e a "decoreba" valem mais do que a própria habilidade. Aqui, o jogador tem de memorizar as seqüências de comando para se safar das enrascadas.
Time Gal é um divertido game para Sega CD, que explora o uso de desenho animado nos jogos de videogame. Acompanhe as viagens de Gal pelo tempo e saiba ainda as combinações de comandos do game.

Gal possui um medalhão do tempo, que vai ajudá-la a escapar das situações mais difíceis. Toda vez que estas situações acontecerem, automaticamente aparece o medalhão. O tempo pára e você terá de escolher uma entre três opções de fuga.

Nos níveis Easy e Normal, você tem de ficar bastante atento às luzes que piscam nos quatro cantos da tela. Eles indicam o comando certo que você deve dar. Quando todas as luzes piscarem ao mesmo tempo, é hora de atirar (Botão A).

Pausando o game em qualquer momento e apertando botão C, Gal pula automaticamente para a fase seguinte.



Gal tem de se safar do mamute gigante que insist[e] em tentar pisoteá-la.



O túnel do tempo entra em ação no final de cada fase.

AS SEQÜÊNCIAS DO GAME

Ano	Comandos	Medalhão
1600 BC	→↑←→	
70000000 BC	→→←→←↑↓	
44 BC	ⒶⒶⒶⒶ←↑←→←↑Ⓐ	
65000000 BC	↑←ⒶⒶ	Go Up
30000 BC	↓←↑↓→→→ⒶⒶ	Get Away
AD 1941	→→↓↑ⒶⒶ↑←→→	Jump Into the Ocean
AD 500	→↓↑↓→←↑Ⓐ↓→	
AD 1991	→←↓→→←Ⓐ	Jump Up To The Heli
AD 999	↑→Ⓐ←ⒶⒶ	
AD 1588	ⒶⒶ↑↑↑↑←↑Ⓐ	Jump On The Ship
AD 3999	Ⓐ↓←→Ⓐ→Ⓐ	Open The Hatch
AD 2001	←→←↓Ⓐ	Go Straight Ahead
AD 4000	←→→ⒶⒶ	
AD 2010	→↑←↑→↓Ⓐ→↓	
AD 3001	←→Ⓐ←→ⒶⒶ	Go Up
AD 4001	→ⒶⒶⒶ↑→Ⓐ←ⒶⒶ	



Adivinha só onde Gal veio parar? Se você arriscou a Guerra do Golfo, acertou. A garota tem de lutar contra enormes tanques de guerra, helicópteros e uma ponte que despenca.

Na Segunda Guerra Mundial, a garota tem de se equilibrar sobre os aviões. Cuidado para não cair na hélice e acabar virando carne moída.



O cenário agora é chocante: Gal veio parar dentro do Coliseu, na antiga Roma. O perigo pra variar é desesperador. A garota terá de escapar de cavaleiros armados.

Gal está perdida na época das grandes navegações. Aqui este pirata com a mão de gancho vai torrar a paciência da garota.





FOTO: DAUMER DE GIULI

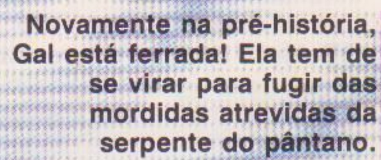
Gal só arranja encrenca nesta viagem maluca. A mais nova é este chicoteador tarado. Fugir pelas minas é uma boa saída.



Mais encrenca! Pterodáctilos também resolvem encher o saco da mocinha. Pode? Aqui, muitas pedras vão rolar...

A bordo de uma nave espacial de um futuro ainda distante, a corajosa heroína vai ter de encarar estranhas e nojentas criaturas.

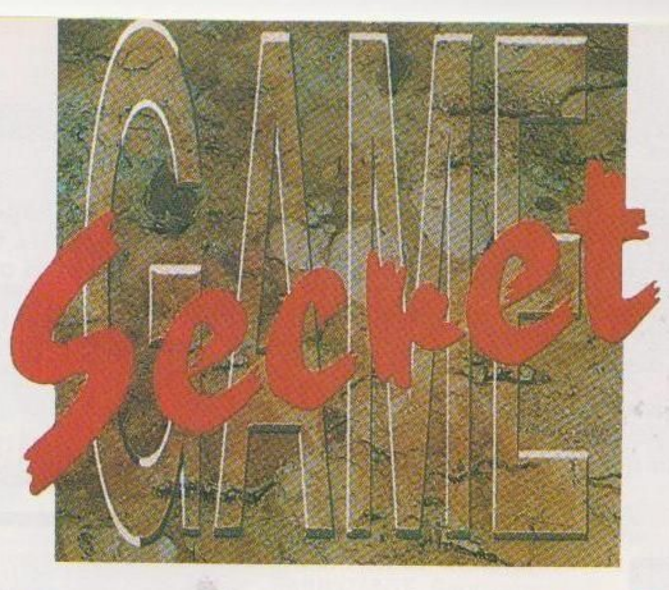




Novamente na pré-história, Gal está ferrada! Ela tem de se virar para fugir das mordidas atrevidas da serpente do pântano.









FOTOS: ARQUIVO



CHUCK ROCK
(Sega CD)

Todos os passwords:
fase 2 - **GJFKFN**
fase 3 - **PDPKKN**
fase 4 - **JWNTXF**
fase 5 - **TSFNVP**

Guilherme Stoner Neves
São Paulo, SP

SUPER MARIO WORLD
(Super Nintendo)

Nove vidas de uma vez: na **Forest Fortress**, em vez de entrar na porta vermelha, vá por cima se estiver com a capa, pegue embalo, voe e fique dando toquinhos para o lado contrário. Você vai encontrar um cantinho com 9 (!!!) vidas e a porta vermelha que vai para o BOSS.

Emanoel Eberle Kruger
Curitiba, PR

BOXES PUZZLE
(Game Gear)

Passwords quentes:
fase 16 - **MEOQFCJ**
fase 17 - **MEOUSGN**
fase 18 - **MEOCROV**
fase 19 - **MEPCSPW**

Gustavo G. Fleck
Novo Hamburgo, RS

DRAGON BALL Z
(Super Nintendo)

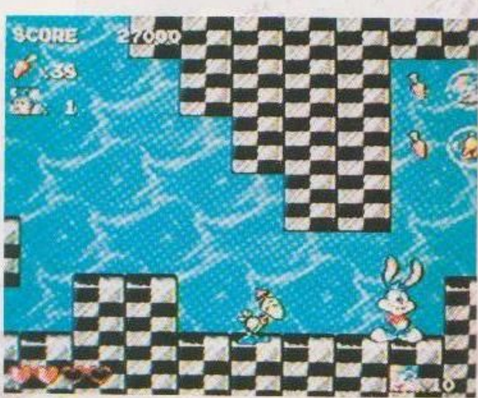
Seqüência arrasa-quarteirão: apertando direcional para a esquerda, direcional inferior esquerda, para baixo, diagonal inferior direita, para direita e **B** você detona seu inimigo inapelavelmente. Confira!



DEAD DANCE
(Super Nintendo)

Jogue com o chefe: selecione o **Story Mode** ou **Vs. Mode**. Aperte **pause** no controle 1 e **SELECT** simultaneamente nos controles 1 e 2. Ao soltar a **pause** o jogador poderá jogar com o mestre.





TINY TOON
(Mega Drive)

Todos os passwords:
Segunda fase - **MYBK LDDL DLBG LDDD DDTY**
Terceira fase - **NBBB TKLL LDBB TGDL DLNV**
Quarta fase - **MHBB TZKL DLBB TZGD LDTM**
Quinta fase - **PJBB TZZK LLBB TZZG DLDJ**
Sexta fase - **GJBB TZZW DLBB TZZB LDDT**
Sétima fase - **MQBB TZZW ZKBB TZZQ ZGMZ**

Felipe Quintella de Mello
Rio de Janeiro, RJ

MASTER DARKNESS
(Master System)

Seleção de fases e invencibilidade: para selecionar estágios, número de vidas e efeitos sonoros aperte o direcional para cima e os botões 1 e 2 simultaneamente. Para ficar invencível vá para a opção **Hit Check** e coloque **FF**.

André Y. Gomes
Jundiaí, SP

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO KART	Reinaldo M. F. dos Santos	Best Time - 1'00'88 Best Lap - 0'12'11
DEATH VALLEY RALLY	Nélson Terra da Silva	1.099.560
F1 ROC	Charles dos Santos	121
SUPER STAR WARS	Rodrigo Augusto Guerra	239.750
STREET FIGHTER II	Heriston, Lucélia e Rodrigo	9.999.999

MEGA DRIVE

SUPER OFF ROAD	Rodrigo Marx Hollerbach	2.870.000
PIT FIGHTER	Rodrigo Marx Hollerbach	2.199.950
ALIENS 3	Júlio Cesar Thomazoni	2.111.060
SHAPES AND COLUMNS	Edson Yamada	99.999.999
TERMINATOR 2	Jean Pierre Ferrari	99.998.539

NINTENDO

TMNT 2 THE ARCADE GAME	André Silveira	226.060
VICE: PROJECT DOOM	Equipe Nes Tendo	961.200
TOM & JERRY	Milson Menezes	999.800
RC PRO-AM	Edson Yamada	105.504
ROBOCOP 2	Luís Cláudio Moreira	21.876.200

MASTER SYSTEM

THE LUCKY DIME CAPER	Rodrigo Marx Hollerbach	902.550
THE SECRET OF SHIINOBI	Rodrigo Marx Hollerbach	61.600
SONIC THE HEDGEHOG 2	Daniel Francoy	1.575.100
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO	Dionísio Cason	9.999.970
ASTERIX	Dionísio Cason	3.492.600

ATENÇÃO

A partir da próxima edição, VIDEOGAME só publicará recordes de games que tenham marcação de pontos. Mande a foto do recorde com seu nome, o título, o sistema do game e a pontuação anotados no verso, para Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Para obter uma melhor nitidez bata a foto no escuro, sem flash e com a câmera a cerca de 2 metros da TV.



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Editora Executiva: Silvia Szarf
Supervisor de Games: Toni Ricardo Cavalheiro
Colaboradores
Marco Palanti (Edição de Arte); Betto D Elboux, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro e Mário B. Câmara.
Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão
Rosana Mauro.
Arquivo
José dos Santos Silva

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (supervisor)
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (arte final).
Ivo Ramos (Produtor Gráfico)
Soraya Maria P.M. Corrêa (secretária).
Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Edgar Aguiar Rosa
Gerente de Projetos Especiais
Fernando Andrette
Representantes SP
Angela Taddeo, Maria Silvia Varella, Antônio Carlos C. Silva e Dora Magalhães.

Coordenação de Apoio às Vendas:
Ulla Schöffel e Marília Elisabete R. Leite
Tráfego:
Laércio da Silva.

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Gerente de Circulação
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios.

- Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI. protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Colortek, Pre Press, Bosatelli e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: PADILLA INDs. GRÁFICAS S/A

ANER

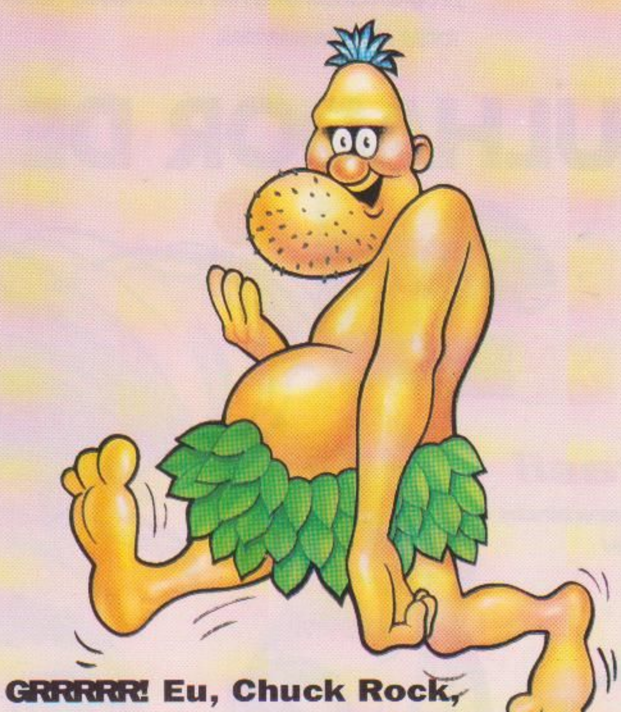
AGOSTO/93

UGA BUGA!









GRRRRR! Eu, Chuck Rock, querer matar Gary Gritter. Ele roubar minha mulher Ofélia. Se você não ajudar eu matar você também com minha terrível barriga. Quer parar de rir da minha barriga! Buga uga uga...



Pouco papo, muita ação.

SEGA





Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: *Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.*

SUPER PRO 2: *Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.*

SUPER PRO 3: *Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.*

DEBULHADOR DE GAMES

